209 - DECEMBER 2010 - 6,90 EUR

JOKER



GT5 - WOW - TRON - NFS - LOL

Domišljija je zabavna. Posebej, ko se uresniči!



Otroci to vemo, zato se znamo zabavati bolje od odraslih. Zdaj še posebej, saj ima Mobi novo ponudbo super zabavnih in naprednih mobitelov. Že pišem Božičku za **LG T300 Cookie Lite z zaslonom na dotik, fotoaparatom in aplikacijo Facebook**. Komaj čakam!

BONUS 25€





LG T300 Cookie Lite

89 €

Moj Mobi s SIM-kartico

Moj Mobi. Moj svet.

WWW.MOBITEL.SI

Mobipaket LG Cookie Lite vsebuje bonus 25 EUR (5 EUR dobroimetja na priloženi telefonski številki in dodatno Mobikartico za 20 EUR). Akcijska ponudba velja do odprodaje zalog. Cene vključujejo DDV. Slike so simbolične. Družba Mobitel si pridržuje pravico do spremembe cen in pogojev. Več na www.mobitel.si

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
številka 209
december 2010
http://www.joker.si
povprečna naklada: 12 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar
LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Resda decembrska številka ni od prve do zadnje strani praznično obarvana, je pa izdatno naphana z raznolikimi zabavnimi in izobraževalnimi vsebinami. Tak je pač Joker.

IGROVJE, KONZOLEC

Need for Speed Hot Pursuit	24	Tron: Evolution	38	N3 II	66
Super Meat Boy	28	Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1	40	Donkey Kong Country Returns	68
House MD	30	Create	41	Aragorn's Quest	69
Global Agenda	32	Mali opisi	42	The Fight: Lights Out	70
Black Mirror 2	33	The Sims 3	58	Fighters Uncaged	70
Deathspank: Thongs of Virtue	34	Gran Turismo 5	60	EA Sports MMA	72
Apache: Air Assault	35	Wii Party	64	Assassin's Creed: Brotherhood	74
WoW: Cataclysm	36	Pinball FX2	65	Opisi za ročne drkalice	78

PREOSTALNIK

Sin tesarja iz Nazareta *Vedež o najpomembnejši osebi naše civilizacije je času primeren.* 11
Zakon prepada *Skok uiiiiii odriv hop hop kozol'c goba ama salta prepad tresk razmaz.* 14
Mini testisi *Dve mali napravici smo pogledali, maca mini in samsung galaxy tab.* 56
Živeti v mreži *Ob Tronu, aktualnem kinematografskem spektaklu, je ozadnji članek obvezen.* 80
Uničevalca mitov *Pogled v zakulisje ene najbolj priljubljenih Discoveryjevih oddaj.* 82

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak	5	Jokerplov	87
Uma Turban	22	Kražka	88
Črkožer	ni	Štorija	89
Slikosuk	je	Crtič deluks	90

20 VRSTIC

Filme oglašujejo množicam, prav tako muziko, tudi knjige. To so obče oblike zabave in umetnosti, ki se ne ozirajo na poklic, starost ali spol. 'Drkanje igric' je bilo po drugi strani še do nedavnega zviška gledano početje omejene skupine (moških) potrošnikov, zato so založniki kupovali oglasni prostor le v specializiranih občilih, konkretno v gejmerskih cajtengih in na tovrstnih internetnih straneh. A drkalništvo postaja privzeta oblika zabavništva, saj panoga odrašča in z izdelki cika na čedalje širše občinstvo. S tem se prodajne številke pnejo in z njimi marketinški proračuni. Z novo generacijo konzol oziroma z zvrstmi, primernimi za milijone občasnih, drugačnih špilavcev, so zato igre naposled le prišle še v ostale medije. V njihov vsebinski del in v 'ekonomsko propagandni program', kakor smo v neki drugi državi in v nekem drugem času rekli oglasom.
Tako je vsaj na zdravih trgih. V Parizu so bili recimo prejšnji mesec na sleherni postaji podzemne železnice ob jumbo plakatih za čips in novega Potterja še oglasi za Assassin's Creed: Brotherhood. Na znamenitih Elizejskih poljanah je bila videostena z napovednikom za Call of Duty: Black Ops. In ko sem v hotelu za pol ure prižgal televizor, sem uzrl kar štiri špilavske reklame: za Dragon's Quest, za God of War: Ghost of Sparta, za kinect in za wii. To masovno promoviranje seveda ne odreka podpore tamkajšnjim strokovnim medijem, ki se šibijo od igričarskih spletnih pasic in dvostranskih revijalnih oglasov, preden sploh prideš do kazala.
Pa pri nas? Hja, saj sami vidite. Microsoft je porabil pol milijarde dolarjev za kinectov marketing, podalpski razpečevalec nam je celo obljubil nekaj tonamenskih oglaševalskih sredstev, nakar se ni zgodilo nič. Lepa zahvala za naš trud okoli projekta xbox. Slična štorija je z Nintendom, ki nas ne šmirgla niti v obliki novinarskih izvodov iger, kamoli oglasov. Playstation nam sicer nudi več podpore, tudi kako občasno reklamico, a so me obenem podučili, da smo lahko veseli, da playstation sploh obstaja in nam s tem nudi material za pisanje. Očitno gre za sodobno marketinško doktrino, ki je meni nerazumljiva. Še dobro, da nam ni treba plačevati za vsakokratno omembo te zveličane blagovne znamke. Distributerja Colby in Videotop sicer oglašujeta, a imata očigledno malo finančne podpore s strani principalov, ki bi seveda morala obstajati. Zato je reklam za igre manj, kot bi si jih želeli. Oziroma so prodane za smešno nizko ceno, kajti sami jih imamo za del obvezne vsebine, brez katere bi bilo s tosortno revijo nekaj narobe.
Dokler nas bodo založniki obravnavali kot afriško deželo in dokler bodo novinarji o izdelkih naše panoge govorili v pomanjševalnicah, je še daleč daleč do televizijskih reklam za špile!
LordFebo

OGLAŠEVALCI

Anni	57	Colby	10, 71	Kolosej	79	Slovenska vojska	55
Big Bang	29	Continental	71	Mobitel	55, 92	Smrklja	52
Bolha	39	Črna luknja	64	Najdi.si	86	VideoTop	67, 91
Cenex	19	ISG	10	PChand	57		

Lice Jokerjevo decembrsko je tronovsko.

uvodnjak

Čilo govedo se je posušilo,
kriza svetovna mu storila je silo.
Povem vam pošteno, kaj drugega čem,
se Jokerju zmanjšal je kupni odjem.
Anketa že pravi, da branost nam rase,
a nič ne ostane za šparovno prase.
Na publiko cikamo tàko očito,
ki sune prav vse, kar ni pribito.
Igre in filmi so vendar for free
in znanje se tudi na netu dobi.
Čemu potemtakem za Jokerja dati,
če vse je mogoče nabrati med brati?
Pa druga težava – oglasni prilivi,
na Facebook oglasi so se preselili.
Vsi iščejo kajpak sveže naveze,
najbolj pa take zastonjske poteze.
Pretežno sestavljajo marketing žene,
prav tupe med njimi resnično so ene,
Mi reče babura, ne ena, njih sto:
»Vas pa pretežno otroci beró!«

Pomislim zato, da se bolje bi imeli,
če cajteng za pičke bi raje počeli.
Le tujega tiska bi kupek nabrali,
vsebine, zamisli iz njega pokrali,
članke kar cele od tam prepisali,
brez slabe vesti se pod njih podpisali.
Tematike potlej redno ponavljaš:
za vsak čas v letu, kako jo nastavljaš,
ter kakšne oblike naj bo sramno bilje,
pa nekaj o mezgi, ki teče iz špilje,
še horoskop in rubrika o modi
ter jasno o fuku, ker to zraven sodi.
Je obče koristno za tržni efekt,
da čimveč o seksu napiše projekt.
Ker punce po ovčje pokupijo vse,
reklamnih strani se vedno kar tre.
Prežema tak medij jak sponzorski glas,
ne veš sploh, kaj bereš – al članek al oglas.
Tako se za smrkljice dela revije,
kakovosti ništrc, le votle pomije.
Joker naš ljubi pa ma to težavo,
za rojstvo izbral je napačno državo.
Redek je bralec, ki čisla izvirnost,
širino in trud ter splošno prešernost.

Lej uredníka, ki tarna, se cmeri,
kislega frisa kot dve mili jeri.

Hitro hitro, meh za smeh,
črnogledost, to je greh.

Saj leto preteklo nas je omastilo,
ker iger in igric izšlo je obilo,
veliko bilo je prelomnih izdelkov
iz vseh raznolikih zabavnih oddelkov:
ajped na primer in muv in kinekt,
Težkemu dežju dam ves svoj respect.
V 3D smo zrli modre divjake
in Kratos pobijal glavarje je jake.
Pripeljal je končno tapet' Gran Turismo,
se kindle izkazal za dober je gizmo.
Prav vsi smo z veseljem Starcraft igrali,
a Gothic so Švabi letos zasrali.
Potem pa na koncu za piko na i
dodatek za Warcraft se pripeti.
Vsakdo odvisen ga je čakal močno,
zdaj vepre pobija za višji nivo.
Milijonsko krdelo dopust si je vzelo,
dali vnemar so higieno in jelo.

December je čas za velika darila,
Marija bo Jezuščka v jaslih povila.
Zato smo sestavili kviznik vkup,
najdi rešitev, če ne, si res glup.
Na mejl do Božiča jo pošlji čimprej,
ak bil si izžreban, na stranki poglej!
Jaz sam za enajsto želim si močno,
da Kriza, ne kriza, nas spremljala bo.
Zahvalim se tebi, čitavcu, zares,
čeravno si misliš, da sem mal čez les.

David Tomšič

božični kviznik

Da bo Božič še bolj vesel, smo od naših partnerjev nagrabili kar precejšen kup špilovja, ki ga kanimo razdeliti med izžrebance tegale kvizniškega grozda. Pravilno in linearno zategadelj odgovori na vseh osemindvajset pitalic, preberi rešitev od zadaj, nato črke ponovno preberi od nazaj ter dobljeni stavek pošlji do svetega večera na elektronski naslov **joker@joker.si** z zadevo/subjectom **MIR Z VAMI**. Izžrebanci bodo ob Božiču navedeni na stranki. (Če platforme, za katero boš dobil špil, nimaš, bodi v prihodnje najpridnejši oziroma najpridnejša, pa te bo Božiček nemara osrečil ob letu osorej.)

1

Po dobrih petih letih pričakovanj, negotovosti in prelaganj je Gran Turismo 5, največja dirkaška simulacija, naposled izšel. Tisoč in še nekaj avtov, čez sedemdeset pist, dež, poškodbe, 3D-slika – to so značilnosti tega japonskega remek dela, katerega trije izvodi se nam po zaslugi Sonyja valjajo naokoli. Pitalice so sledeče:

Poklon kateri legendi je dirkalnik na naslovnici igre?
p BMWju M1
r aston martinu DB5
s mercedesu 300SL
i ferrariju 330 P4

Ena od vključenih prog pripada neki avtomobilistični oddaji. Kateri?
l Top Gear
e Fifth Gear
č Ein Auto, Ein Computer, Ein Mann
a Oktan

Kako se reče konceptnemu avtu, ki je nastal v sodelovanju s Polyphony Digital?
z nissan GT-R
m ford GT90
a GT by citroen
j BMW 5 gran turismo

Katerega velikega izdelovalca superšportnikov v Gran Turismu 5 ni?
k Chevroleta
r Jaguarja
o Lotusa
v Porscheja

2

Naslednjih deset igric za širjenje igričarske kulture podarja podjetje VideoTop, ki razpečuje robo od Konamija, Take-Twoja, Warner Brosa in Activisiona ter Blizzarda. Za PC poklanjajo PES 2011, za PS3 med drugim Mafio 2 in Force Unleashed II, za xbox 360 pa Top Spin 3, Civo in še kaj. S njimi povezana vprašanja so naslednja.

Od kod izvirajo štirje bratje, ki so z enim kinoprojektorjem spočeli studio Warner Bros.?
a iz Poljske
v iz Nemčije
t z Danske
o iz Kanade

Serijo Call of Duty so doslej prodali 60 milijonov izvodov. Kje se je otvoril izvirnik iz leta 2003?
o na obali Normandije
b v trenažnem kempu v Georgiji
u z deljenjem metkov v Stalingradu
p med puščavskim viharjem v Egiptu

Katera serija ni Konamijeva?
g Metal Gear Solid
e Castlevania
t Silent Hill
o Mega Man

NBA2K 11 letos nima konkurence in se za nameček diči s košarkaško legendo. S kom?
g z Michaelom Jordanom
r z Magic Johnsonom
a s Kareemom Abdulom-Jabarjem
d z Larryjem Birdom

3

Kinect, xboxovo oko, ki spremeni v kontroler celotno telo, je prepričal precej igralcev, zraven Microsofta pa je njegov največji podpornik Ubisoft. Tega francoskega založnika smo nafehtali za štiri komade kinektične pretepalke Fighters Uncaged, ki nudi veliko mahanja in brcanja po zraku. Vprašanja na to temo smo si zamislili takšnale.

Kateri je najbolj proslavljen luškan Ubisoftov lik?
b Zool
r Simon the Sorccerer
u Rayman
s Larry Laffer

Kam se lahko skriješ v Assassin's Creedih, ko ti trda prede?
a v perilo
i v seno
d v kurnik
s v kanal

Kinect se je v projektni fazi imenoval kako?
c project X
e salamander
n natal
a jupiter

V kakšen namen so postavili Eifflov stolp?
z za olimpijske igre
l za zmago nad fašizmom
o neznanemu Napoleonovemu junaku
m za svetovno razstavo

4

Pssst! Slišiš, kako živalsko krulijo opičnjaki v dvorani? Kaj li gledajo – nogomet, košarko, curling? Nič od tega. Take brizge prašičjega švica lahko povzroči le ameriški wrestling, ki je že zdavnaj prerasel v terablastičen šov. Omenjeno vzdušje se trudi poustvariti WWE Smackdown vs. Raw 2011, ki ga THQ daruje tri komade za PS3. Povejte in dobijte.

Katerega rokoborca iz WWF je imel Sneti najraje, ko je bil mali?
u Silvestra Švarcenigra
d Hulka Savaga
r Martina Krpana
i Ultimate Warriorja

Kaj mora bojevnik v ringu storiti, ko od nasprotnika dobi klofutico za punčke?
r fuknit po tleh in glumiti kompliciran izpah lične
o pognati rog iz čela in se spremeniti v demona smrti
b nasprotnika na mestu ugonobiti s poscalom
a jokaje uiti iz dvorane

Kdo je imel glavno vlogo v recentnem filmu, ki realistično kaže zaodrje wrestlinga?
ž Steve Buscemi
o Tadej Cikač
l Mickey Rourke
č steber na robu ringa

Kaj pravzaprav v ringu za wrestling dela sodnik?
l čaka, da bo lahko nekoga končno fejst na gobec
j to je ena še nerazjasnjenih skrivnosti univerzuma
u pravično razsoja na podlagi pravil in pravice
t premišlja, zakaj že je pustil službo na vrhovnem sodišču (pomivalca tal)

5

Electronic Arts je v Sloveniji najbolj uspešna in najdlje prisotna blagovna znamka, ki jo je nekoč prodajal celo Joker. Dandanašnji je njegov lokalni distributer Colby, ki nam je za našo božično kvizkoteko brez odlašanja stisnil v roke par Vročih gonj ter Kolajn časti.

Electronic Arts je začel kot garažna tvrdka. Kdo jo je ustanovil?
t Steve Wozniak
u Trip Hawkins
n John Riccitiello
a Robert Kotick

S katero revijo so šli v španovijo za prvi Need for Speed?
d s Car & Driver
r z Auto Bild
e z Road & Track
k s Car Magazine

Kaj wuhu ni?
b simovski onegav
i starodavno kitajsko pleme
d komad od Christine Aquilere
e pes od Paris Hilton

Na kateri vojaški operaciji bežno sloni novi Medal of Honor?
m na operaciji Anakonda
u na operaciji Peščeni vihar
z na operaciji Barbarosa
a na operaciji Where in the World is Osama bin Laden

6

Z Aionom je korejski NCsoft nameraval napraviti idealnega križanca med azijsko in zahodno masovščino. Na koncu je kljub vsemu bolj zadovoljil domačine, kajti tam je naslov s tremi in pol milijoni aktivnih naročnikov uspešnica, v zahodnih deželah pa ima 'le' okrogel milijon privržencev. Nemara jih zdaj dobi še pet, kajti toliko izvodov igre plus majice imamo za vas.

Aion je otrok korejskega NCsofta, ki se je na zahodu najbolj proslavil z:
a Ultimo Online
p Prehistorikom Online
n Guild Wars
o Everquestom

Prav korejske nalinijščine so pred nekaj leti vpeljale prijem, ki se zdaj širi po vsem svetu. To je:
v poženščenost likov
r gold farming
a mikrotransakcijsko plačevanje
g TV-prenosi raidov

Eno od glavnih mest v igri je Pandemonium. Ime izvira iz:
z pesnitve Johna Miltona Izgubljeni raj
d istoimenske videoigre iz leta 1996
r albuma Pet Shop Boys
k posebne pasme pand

Kako v mmojskem žargonu označimo poklic, ki mora prestreči čimveč sovražnih napadov?
a trdokožec
e tank
c mazohist
d pozer

7

Kdove, koliko z nafto prežetih bankovcev so morali Rusi in Katarci potisniti do delegatov Fife, da so si zagotovili SP leta 2018 in 2022. Alternativo čakanju na vzhodnjaška mundiala predstavlja Football Manager 2011, priznana Segina nogometna direktorščina. Do treh izvodov špila (kakopak za PC) in male žoge vodijo sledeča vprašanja.

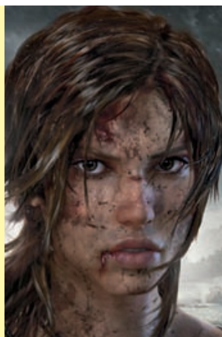
Katera država je bila prva organizatorka Fifinega svetovnega prvenstva v fuzbalu?
d Brazilija
ž Avstrija
e Nemčija
m Urugvaj

Kako se je imenoval Football Manager, preden je avtorje in serijo leta 2005 pod okrilje vzela Sega?
g Fantasy Manager
o Soccer Fever
l Championship Manager
f GOAL!

Kateri nogometaš je na enem samem mundialu največkrat zatresel mrežo, kar trinajstkrat?
j Just Fontaine
u Ronaldo
h Rivaldo
a Armin Bačinovič

Kaj imajo skupnega fudbalerji Rene Khrin, Josip Iličić in Klinton Bozgo?
m starost
i NK Maribor
l težo
o višino

Novi Tomb Raider bo ...



... nor. Tako je videti po prvih informacijah, ki pravijo, da bo Lara zdaj brhka 21-letnica brez omembe vrednih količin botoksa ter silikona v telesu, ki se bo po brodolomu znašlo na samotnem otoku. Prestrašena, mlada in neizkušena punca bo v tem ributanem prekvelu (znova zagnanem preddelu, če smo še v Sloveniji) morala preživeti in se okrepiti. To bo sčasoma dosegla s svobodnim vandranjem naokoli, iskanjem ljudi, raziskovanjem skrivnostnih lokacij, nabiranjem predmetov in njih kombiniranjem v taborih. Mar čutimo rahel piš Robinson's Requiema? Najbrž ne. Smrti med raziskovanjem bodo brutalne, saj naj bi Lara umirala huje kot dobri stari Princ – skala ji bo zdrobila nogo in nato druga še lobanjo, zabodli jo bodo in ji počeli neizrekljivosti. Kdo? Falotje, ki jih bo streljala v bojda dosti naprednejšem sistemu nažiganja od starega autolocka + skakanja. Zgled naj bi bil Uncharted 2, igra pa kani uleteti okrog Božiča naslednje leto na PC, PS3 in xbox 360.

Dvajset let sistema neo geo



Še ena konzola, ki je pri nas ni imel živ bog, a si zasluži analni ogled, je neo geo AES (Advanced Entertainment System). SNKjev 16-bitni domači sistem, ki je oponašal avtomate, je bil pred leta 1990 moker sen vsakega pretepača ino streljača, saj je nudil podrobnejšo grafiko in bolj pravomoške špile od tedajci obstoječih drkalic. Bil je tudi pregrešno drag – 400 dolarjev za osnovni sistem, tudi več kot 200 za posamezno igro na modulu. Na njem so tekli Samurai Shodown, Alpha Mission, Magician Lord, Art of Fighting in slične zadeve. To pecejašu pove malo, analnemu konzolašu pa je ravnokar prišlo. Tako kot mu bo nemara ob napovedi, da 22. decembra na Playstation Networku lansirajo NeoGeo Station. V njem bodo za PS3 in PSP tržili stare uspešnice z neo gea, ki bodo nadgrajene s spletnim multiplayerjem. Prve se bodo v Štacjonu znašle Fatal Fury, Metal Slug in King of Fighters '94. Cena? Po 9 evrov za PS3 in 7 za PSP. Uf.

Homefront

Piše se leto 2027 in Severna Koreja je naposled uresničila napol prikrite grožnje iz sedanjosti. Diktatorski potomec predsednika Kima Džonga Ila si je po združitvi obeh korejskih republik podredil dobršen del vzhodnega sveta, vključno z Japonsko. Nakar je, ohrabren z vojaško in ekonomsko premočjo, udejanjil nepredstavljivo – invazijo na Združene države Amerike! Prva žrtev okupacije je bilo havajsko otočje, sedaj pa je na vrsti Kalifornija, natančneje San Francisco. Natanko tu bo v Homefront, ki bo v osnovi prvoosebna rešetalnica, vstopila naša malenkost. Kot bivši vojaški pilot se bomo na vrat na nos pridružili kljubovalnim silam ter se proti številčno nadmočnemu rdečemu okupatorju borili na način, ki so ga obvladali že naši dedje. Po partizansko, to je.



Hm, invazija ameriškega ozemlja, ki ga prej ohromi silovit elektromagnetni sunek, gverilsko bojevanje, nemi junak, ki vse doživlja skozi svoj par oči ... Half-Life 2? Bingo. Dasiravno je naslov marsikdo prehitro označil za THQjev odgovor na Call of Duty, so se možiclji iz studia Kaos zgledovali predvsem po drugem delu Gordonovih pajserskih dogodivščin. Rokovanja z mnogimi futuri-





stičnimi pokalicami, talnimi in zračnimi vozili ter tehnološkimi pripomočki, med katerimi bo imel pomembno vlogo daljinsko voden štirikolesnik goljat, bo resda obilo. Vendar avtorji zagotavljajo, da bosta največja aduta ravno unikatno alternativno okolje in iz njega izvirajoče uporniško bojno vzdušje. Da bi beg pred komunističnimi četami v srcu Amerike in iskanje zavetja v samevajočih Burger Kingih ter Starbucksih izpadlo karseda pristno, so razvijalci najeli celo usluge scenarista in režiserja Johna Miliusa. Ta je v osemdesetih zagrešil Konana in tematsko sorodni film Red Dawn, prste pa je imel vmes tudi pri kultnih klasikah, kot sta Apocalypse Now in Dirty Harry.



Da gre naslov pričakovati odprtih rok, so za namežek potrdile domala vse sejemske demonstracije. Tudi zavoljo v ospredje nepostavljene, a bojda nič manj dodelane večigralske komponente, ki obeta zlasti v inačici za računalnike. Poanta bodo množični spopadi na ogromnih kartah, po katerih se bo moč prosto gibati v pestri vojaški mašineriji. Izkušenj s tovrstnim večigralstvom imajo ustvarjalci obilo, saj so prej naredili spodobno spletno klavščino Frontlines: Fuel of War (J177, 74). Obeti so torej veliki, ne glede na absurdno premiso. Vsi namreč vemo, da si Korejci v resnici nikoli ne bi drznili napasti države, ki jim je dala Starcraft. (cs) ***THQ za PC, PS3 in xbox 360, marca 2011***

ARRR, Lego!



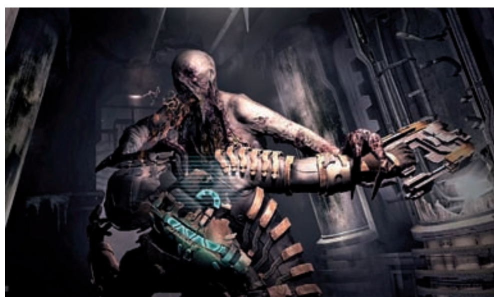
Slikoviti in otroško norčavi svet Jacka Sparrowa je kot nalašč, da ga oblečeš v lego kocke. Pirati s Karibov so tako naslednja franšiza, ki jo bo studio Traveller's Tales pokockal v legoidno inačico. Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game lahko pričakujemo maja 2011 ob izidu četrtega filma, pokrila pa bo vse štiri. Kot pri dosedanjih izvedbah legastičnih filmskih svetov bo šlo za akcijsko avanturo z zvrhano kopico hecnih igralnih likov, ki jih bo tokrat kar sedemdeset. Špil dospe na PC, xbox 360, PS3, wii, DS, PSP in gizmondo (hec). Radujejo pa se lahko tudi navdušenci nad pravimi legicami, kajti za pomlad so napovedali karibske komplete.

Kinect je uspešnica! Res!

Kinectu se veliko igričarjev posmehuje, posebej ob visoki ceni 150 evrov in omejenem izboru naslovov. Toda predbožična sezona in pol milijarde dolarjev za oglaševanje sta napravila svoje, kajti v prvih 25 dneh od izida v ZDA je robotska glava našla mesto v dveh in pol milijonih gospodinjstev. To pomeni 100.000 prodanih kinectov dnevno, kar gotovo ni neuspeh, kakršnega so nekateri napovedovali. To Microsoftu hkrati daje pozitivne obete, da bo do konca leta dosegel cilj petih milijonov prodanih kosov.
Sony ob tem seveda ni mogel ostati tiho in je povedal, da so med 15. septembrom ter 30. novembrom v trgovine po svetu razposlali 4,1 milijona movov. To ne pomeni prodanih, marveč razposlanih, prodaja pa naj bi bila nekako ustezna kinectovi. Boj za zmagovalca nakupovalne sezone se je šele dobro začel, a ob videih inženirskih čarovnij s kinectom, ki so preplavili splet, se Japoncem bržčas kar malo kolca.

Dead Space 2

Ko je nek naslov tako uspešen, kot je bil predlani strašljivsko-nagravžni Dead Space (J184, 87), si lahko siguren, da smo na začetku nove franšize. Glavni junak Isaac Clarke je že fasal zvrhano mero booojev, roarrjev in špricev črevc zverinskih necromorphov. Toda zanj počitka ne bo. Ko se spusti v človeško kolonijo Sprawl na Saturnovi luni Titan, je okužba spet na delu in zidovi vesoljske postojanke se začno pred njegovimi očmi oblačiti v drobovino. *Vzdih.* *Repetiranje plazmatskega rezalnika.* Srhljiva tretjeosebna preživetvena preizkušnja je iz možakarja, ki je bil nekdaj le nedolžen mehanik, napravila stoičnega deratizatorja gnuskotov. Ki pa bo v dvojki odločnejši in bolje opremljen.



Nadgrajena obleka bo ohranila statično polje, s katerim lahko zamrznemo gnusobe v času, in gravitacijsko lučalo. Poleg tega bo opremljena še z raketnimi čeveljci. Ti bodo prišli do izraza v mnogo več breztežnostnih scenah, kjer bo imel Isaac po novem več nadzora. Zato se lahko nadejamo tako plavajočih bojev kot ugank. S slednjimi želijo avtorji iz studia Visceral bolje razgibati dogajanje in se hkrati opravičujejo za rahlo duhamorna kurirčkasta potepanja iz enice.
Nasproti nam bo stal razširjeni živalski vrst monstrumov, ki so videti kot križanci alienov in kreatur iz Silent Hilla ali Resident Evila. Necromorphi bodo dobili nove člane, kot so velociraptorjevski stalkerji, ki lovijo v majhnih skupi-





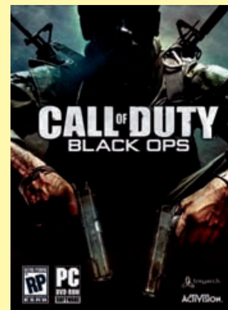
nah, kjer te eden poskuša zamotiti, drugi pa te štihnejo izza hrbta. Srž mlatenja bo še vedno krvavo raztelešanje na sto in en način, pri čemer bo poudarek na zanimivih učinkih krepel, kot je pribijanje na steno z izstrelki. Avtorji upe polagajo tudi v večjo Isaacovo gibljivost v boju od blizu in v interaktivnost okolice. To bo v pomoč tako pri bolj raznolikih ugankah kot mlatenju, saj bo s telekinezo moč v necrote metati vse mogoče, od omar do strojev. Za poslastico bomo mogli zagrabiti odsekan ud in beštijo z njim pretepsti, kar bo hkrati poglavitna rešitev za trenutke, ko bomo ostali brez streliva.



Čeprav namerava biti Dead Space 2 bolj dinamičen od enice, bo v jedru še vedno preživetvena grozljivščina. Da bomo ob nenadnih krikih polnili gate, je zajamčeno, pa tudi iz bombastičnih soočenj z minišefi (tokrat jih obljubljajo precej več) bomo še vedno predvsem bežali. Pretirano rambovstvo se bo obvezno končalo z animacijo, v kateri nismo več v enem kosu.
Še z eno novostjo se bo ponašala dvojka: večigralstvom. To bo imelo obliko futurističnega Left 4 Deada s skupinico štirih ljudi, ki bodo opremljeni podobno kot Isaac in se bodo otepali navala necromorphov. Slednji bodo morali s posebnimi sposobnostmi nasprotnike zmesti in grupo razbiti na posameznike, ki bodo lahek plen za kremplje in kislino. Če bo človečkom uspelo ostati skupaj, pa bodo imeli lepe možnosti za preživetje. (ag)

Electronic Arts za PC, xbox 360 in PS3, 25. januarja

Tudi aktualni Call of Duty rekorden
Lani je Modern Warfare 2 s prodajo tako v prvem kot v štartnih petih dnevih postrelil vsa ostala lansiranja v zabavni industriji. Celo Harryja Potterja v vseh oblikah. Nezaslišano. Pretresi znotraj Activisiona, ki mu je pobegnilo pol studia Infinity Ward, pa zmagovitega niza niso prekinili, kajti Black Ops znova posega po višavah. V prvih štiriindvajset urah je Veliki Britaniji in Čezlužju svoj izvod kupilo 5,6 milijona ljudi, ki so s tem napravili 360 milijonov dolarjev prometa. Kvota za MW2 je na istem trgu lani znašala 4,7 milijona kupcev ter 310.000.000 zelencev. Za prvih pet dni je veliki založnik že postregel z dolarsko številko za vso oblo: sto milijonov več od predhodnika, skupno 650 milijonov $ ali preračunano 490.000.000 evrov. To je veliko denarja. Bobby Kotick si bo lahko kupil tadražji sladoled. Najbolj bizarno pa je, da je bil Black Ops ves teden najbolje prodajana igra tudi na Japonskem. Teroriste radi streljajo povsod, kjer jih ni.



Zynga kopira še SimCity
Farmville je za en teden padel na drugo mesto najpriljubljenejših Facebookovih aplikacij, saj je ta čast pripadla špilčku Phrases. Zynga pa so urno razkrili, da imajo v ognju še eno železo. V Cityvillu bomo nalik SimCityju postavljali hiške, šole, gasilske postaje ter podobno in skrbeli za infrastrukturo. Poleg bodo avtorji pritaknili nekaj elementov iz prejšnjih naslovov,



saj bomo imeli čez oskrbo s hrano in bomo z nekaterimi stavbami mastno služili. Cityville bo poznal običajne metode sodelovanja s kameradi na Facebooku, torej svinjanje zidov s prošnjami za pomoč pri gradnji, novost pa bodo franšizne trgovske verige, ki jih bomo lahko zaredili v sosednja mesta. Naslov je trenutno v zaprti beti in bo predvidoma fertik v nekaj tednih. Še je čas, da zaščitite svoj zid!

Revanša dirkaškega geeka
Top Gear, ki ni samo vrhunski avtomobilski televizijski šov, temveč tudi revija, je na dirkališču Road Atlanta v ameriški državi Georgia udejanjila eksperiment posebne sorte. V sodelovanju z možiclji, ki stojijo za zanesenjaško spletno dirkačino Iracing, so za volan Mazdinega dirkalnika s 607 kilogrami in 260 konjiči posedli Gregerja Hutta, bledoličnega velešampiona omenjene simulacije. Finec, ki bojda sploh nima vozniškega dovoljenja, se je odrezal nad vsemi pričakovanji. Z več tisoč odpeljanimi krogi v igri in zatorej odličnim poznavanjem lastnosti piste je namreč že po nekaj privajanja dosegal čase in hitrosti, ki od profesionalnih niso odstopali za več kot par sekund ter povprečno 16 km/h. Tridesetletnemu očalarju pa je naposled zavdal fizični stres, ki ga za monitorjem človek ne občuti, saj je začel dokaj kmalu čutiti utrujenost. To ga je pripeljalo do tega, da je kozlal v notranjost čelade. Ampak kakorkoli, eksperiment je potrdil, da so lahko trdojedrne vozniške simulacije soliden vadbeni poligon za pravo dirkanje. Posnetek dogodka je na racing.com.



Skoraj pol milijona evrov za virtualni asteroid
O Jonu 'Neverdie' Jacobsu smo pisali, ko je za svoj virtualni zabaviščni kompleks v igri Entropia Universe pljunil več kot sto tisoč evrov. Gre za nalinijščino, ki je postala zloglasna zaradi močne povezanosti med realno in virtualno valuto. Zdaj pa je bil Jacobs na drugi strani, saj je svoj asteroidni megakompleks Club NEVERDIE prodal, kar mu je skupno naneslo 463.000 evrov, zadnja transakcija pa je z 244.000 evri za nekaj tisočakov presegla doslej rekordno lansko prodajo letovišča Crystal Palace. Preden vam od zmajevanja z glavo postane slabo: tovrstne naložbe se praviloma povrnejo prej kot v enem letu. Od najemnin za take trgovske centre in vesoljske rezervate za lov na eksotična bitja namreč lastnik mastno služi. In ne, v Entropia Universe ni lahko zaslužiti. Taki uspešneži so zelo redki.

Knjigarna pri Googlu

Google knjig odslej ne bo le skeniral in po kosih dajal na splet, ampak bo čtivo prodajal. Google Ebookstore *(books.google.com/ebooks)* je nova spletna knjigarna, podobna Amazonovi za kindle in Applovi Ibooks za prenosna jabolka. Guglova rešitev tako kot kindle ni vezana na en bralnik oziroma proizvajalca, ampak se širokogrudno ponuja vsem. Podprta je pisana paleta strojčkov, od pecejev do androidnih in jabolčnih mobilij, plus e-tintnih sonyjev in nookov. Tako kot pri kindlu del informacij plava v oblaku, vezanem na Googlov račun. Posebnost pa je v tem, da je storitev še bolj odvisna od spleta. To obenem omogoča hkratno dostopnost povsod, vendar ima temnejše plati. Na osebnih računalih branje brez interneta ni mogoče, le pri prenosnih gizmih se bukvica prenese v čitalnik. Večina knjig omogoča spreminjanje oblike in velikosti črk ter način za dnevno ali nočno branje, nekatere pa ne.
Kupovalna storitev je zaenkrat štartala izključno v ZDA, nam preostane le skromen nabor zastonjskih klasik. Kako bo uspela, bo pokazal čas. Predvsem nas zanima, če bodo elektronske bukve z razraščanjem ponudbe postale kaj cenejše.

Zunanji disk za mace

Lastniki applov, ki menijo, da na svoje lepe kištice ne gre priklapljati pustih, neprivlačnih zunanjih enot, so lahko veseli. Verbatim je splovil linijo prenosnih, breznapajalniških 2,5-palčnih diskov za mace, ki se diči z elegantnim, preprostim dizajnom v črni ali beli barvi. En model je formatiran na FAT32 in opremljen z žico USB 3.0 ter je vsesplošne namenskosti, računalniške in konzolne. Drugi model ima poleg USBja še povezavo firewire 800. Apple namreč v mašine tretjega univerzalnega vodila še ne vdeluje, tahitri firewire pa. Ta disk je že tovarniško formatiran na sistem HFS+, s čimer je omejen na delo z maci, ter je združljiv z Applovim nucnikom za arhiviranje Time Machine. V polterabajtni izvedenki koštata shrambi 105 oziroma 122 evrov, dočim terabajt pride kasneje.



Na voljo je novi 3DMark

3DMark je že vrsto let najbolj razširjen sintetični program za mučenje senčilnikov, izrisovalnikov in ostalih delov grafičnih jeder. Doslej aktualni 3DMark Vantage je bil prirejen DirectXu 10, ker pa je enajstica uvedla nekaj pomembnih novosti, na primer teselacijo, so morali Futuremark pljuniti v roke in dostaviti orodje, ki bo prebavilo DX11. 3DMark 11 je ime tako dobil po inačici programskega vmesnika in ne letnici, njegovih šest preizkusov pa izdatno izrablja nove krike izrisovalne mode, od omenjene teselacije do volumetrične svetlobe (recimo snopi sončne luči) in množice postprocesnih efektov, kamor med drugim spadajo učinki gibanja (motion blur). Za razliko od prejšnjih inačic tokrat med prizori ni veliko akcije, marveč podvodno raziskovanje in tihožitje med starodavnimi ruševinami. Razen če imate padanje krogel v dveh fizikalnih testih za noro dogajancijo.



● Kot pri Vantagu so preseti zaklenjeni na določene ločljivosti, po vrsti 1024 x 600, 1280 x 720 in 1920 x 1080. Da, pri vseh je razmerje 16:9.

Iz zapisanega je jasno, da 3DMark 11 potrebuje grafično kartico s podporo DX11 ter Windows 7 ali Visto. Futuremark se je tokrat odločil za mnogo različnih sponzorjev, da bi omejil govorice o naklonjenosti kateremu od taborov. Tudi fizikalni pogon ni osnovan na PhysXu, marveč temelji na knjižnici Bullet Physics, ki uporablja DirectCompute. Orodje je namenjeno večletni uporabi, zato kartice, ki so na voljo ta hip, pod njegovim bremenom silno garajo. GPUji višjega srednjega razreda tako v profilu Performance dosežejo med štiri in pet tisoč točk. 3DMark pozna podoben način predalčkanja kot Vantage: tri prednastavljene profile (Entry, Performance in Extreme), ki edini izvržejo vrednosti, ki jih lahko uradno delimo na spletu.
Program tržijo v treh različicah. Zastonjski, kjer je uporabniku poljubno dolgo na voljo le profil performance; naprednejši, ki za 15 evrov odklene vse presete ter igračkanje s poljubnimi nastavitvami; in profesionalni, ki jo je moč uporabljati v komercialne namene. In košta 750 evrakeljnov. Auč. Več o 3DMarku 11 v prihodnjih mesecih, ko bomo z njim bičali nove grafične kartice.

Geforce GTX 570 na policah

Nvidia prenavlja glasne in požrešne začetnike serije fermi (GTX 480 ter 470) z novim nizom GTX 500. Prejšnji mesec je pokazala geforca GTX 580 in z njim prevzela hitrostno krono med enoprocesorskimi karticami. Zdaj je na policah njegova bolj umirjena in denarnicam prijaznejša inačica, GTX 570. Stream procesorjev je tokrat 32 manj, 480, in tiktakajo pri 732 MHz. S 1280 MB pomnilnika pri 950 megahercih pa jih veže 320-bitno vodilo. Prenovljeno jedro kartico po sposobnostih postavi ob bok GTX 480, ob čemer pa je zaradi izboljšav in hlajenja z izparilno komoro precej tišja in manj požrešna. Skuri okrog 220 vatov, zato sta zanjo dovolj dva 6-pinska vtiča za štrom. Od starejših sester je hkrati cenejša, saj boste zanjo pljunili slabih 400 evrov. Ker je 480tka še vedno 50 eur dražja, je jasno, da so njeni časi mimo. Velja pa opomniti, da ravno v teh dneh svoja predstavnika v tem cenovnem razredu, radeona HD 6950 in 6970, razkrije tudi AMD, zato ne dirkajte na vrat na nos v trgovino.



● Serija geforcev 500 dobi v začetku prihodnjega leta še tri člane. Na nižjem koncu GTX 560 in 550, na zgornjem prestižneža GTX 590.

Uradna pinjau nastavek za move in volan za GT5

Playstationov move že ima svojo pištolsko kletko, ki je dospela ob izidu. A kaj ti bo pištola, če imaš lahko brzostrelko! Sony skuša prehiteti brezimne proizvajalce dodatne plastike, ki so množično prileteli na kup ob dodatkih za wiiljinca, in je brzostrelno ohišje za svoje mahalo napovedal kar sam. Sharpshooter bo move sprejel v svoj kljun, navigatorja pa v ročaj. Imel bo nekaj naprednejših izbir, kot je rafalno streljanje, vendar Sonyjevci pravijo, da naj Killzone 3 ter SOCOM tega še ne bi podpirala in bo torej treba čakati na prihodnje naslove. Sharpshooter dospe predvidoma februarja in bo koštal okrog štirideset evrov. Za streljanke na tračnicah bo kot nalašč.



● Puškica ima na hrbtu tirnico za pritrjevanje priboljškov, kot so namerilniki, ki jih kani Sony izdajati kasneje. Kdaj in kakšne natančno, nimamo pojma.

Manj je znanega o prihodnjem uradnem volanu za serijo Gran Turismo. Logitechov driving force GT iz decembra 2007 je zmatran in sam Kazunori Jamauči je povedal, da si želi novejše naprave, ki bi bila višje na kakovostni lestvici. Zakaj se niso zmenili z Logijem za izvedenko G27, ne vemo. Novi oficielni igrator bo namreč Thrustmasterjev T500RS, kateremu podporo je dodal tretji popravek za špil.
V kompletu bosta obroč in sklop treh pedalov, pri čemer pa volan nima prestavne ročice, marveč le pretikalni plavutki. Ne ve se še, ali bodo menjalnik prodajali posebej, kar pa bi bilo kočljivo, saj je Jamauči povedal, da se bo v Čezlužju že omenjena pakunga prodajala za več kot 450 EUR. Ja, T500RS bo draga mrcina. V zameno naj bi dobili visokokakovostno izdelavo z napredno tehnologijo magnetnega zaznavanja HEART, ki jo ima že TMjev maherski joystick warthog HOTAS, nastavljiv obrat za tri kroge in 16-bitno natančnost.
Kdaj bo komplet naprodaj, še ni jasno. Izdelovalec pa zgolj tiho kaže s prstom na januarski sejem CES.



● Pedali bodo vagali sedem kil in jih bo moč postaviti v pritrjeno ali obrnjeno, prosto obliko.



Tesarjev sin iz Nazareta

V decembru vsepovsod praznujejo obletnico rojstva ene največjih zgodovinskih osebnosti. Za ene je kralj kraljev in božji sin, za druge zgolj mit, tretji o njem ne vedo ničesar. Morda vam kaj več razkrije Quattrov evangelij.

Govorimo seveda o Jezusu, človeku, čigar nauki so tako trdno vtkani v našo civilizacijo, da si ne moremo predstavljati, v katero smer bi se svet razvil brez njih. Še vedno pa se najdejo ljudje, ki menijo, da bi bil svet brez Jezusa boljši. Tudi zato, ker so njegovi nasledniki idejo ljubezni, miru in zveličanja širili z ognjem in mečem. Kako tipično človeško.

Čemu o tako kočljivi osebi sploh pisati v Jokerju? Najprej zato, ker je pred nami Božič, praznik, ki ga preveč ljudi pozna samo po smrečici in darilih. Predvsem pa, ker bi vsak človek, ne glede na svoje prepričanje, moral biti seznanjen vsaj z osnovnimi dejstvi o figuri, ki nam je pustila tako močan pečat. V premnogih delih je moč zaznati krščanske podtone, od knjig in filmov do glasbe ter videoiger. Takih, v katerih bi nastopal Božji sin osebno, pri nas sicer ne vidimo. Se pa redno srečujemo s skrivnimi redi, relikvijami in zgodovinskimi ali nadnaravnimi osebami, ki so v neposredni zvezi z 'judovskim kraljem'.

Zato nad temo ne gre kar odmahniti, kajti zna se zgoditi, da bo pridobljeno znanje skočilo na plano v najmanj pričakovanem trenutku. In deklarirani ateisti, berite brez strahu. To, da nekaj veste, ne pomeni, da v to verjamete. Ravno nasprotno – če nekaj veš, je v tisto verovati brez smisla. Vem za veliki pok, a verjamem, da ga je nekaj (ali Nekaj) sprožilo. Vidite razliko?

Kdo je torej bil Jezus? Božji sin? Prerok? Karizmatičen vodja? Ali nemara le mit, sestavljen iz mnogih oseb?

Beseda je meso postala

Če se po odgovor obrnemo h krščanskim cerkvam, nam vse tri velike veje (rimskokatoliška, protestantska in pravoslavna) ponujajo enak odgovor. Tistega, ki je zapisan v evangelijih: Jezus je božji sin. Njegovo mater, za možitev godno dekle Marijo iz Galileje, je namreč obiskal nadangel Gabrijel in ji sporočil veselo novico, da bo rodila sina. Marija se je sicer branila, da to ni mogoče, ko pa se s svojim dragim nista predajala posteljnim radostim. A nebeški kurir je bil neomajen: otrok je od svetega Duha. Ker je Jožef sumil, da mu je punca nezvesta, jo je kanil načevljati. Toda angel mu je prijazno zagrozil, naj ne počne neumnosti.

Judeja, Galileja, Samarija in druge semitske pokrajine, kjer se ta zgodba odvija, so bile tisti čas pod rimsko upravo, čeprav so uživale določeno avtonomijo. Imele so denimo svojega kralja Heroda. Ampak vse niti v rokah držali Rimljani. Zato je tudi do tega področja prišel ukaz cesarja Avgusta o popisu prebivalstva. Ta je mladoporočenca Jožefa in takrat že visoko nosečo Marijo iz Nazareta pripravil do odhoda v Betlehem, saj sta se morala popisati v Judeji, od koder je izvirala Jožefova rodbina. Med krajema je kakih sto kilometrov, torej ni šlo za kvest epskih razsežnosti. Gotovo pa nosečnici tik pred porodom ni moglo biti prijetno. Še manj je bilo prijetno dejstvo, da so bila vsa prenočišča polna ter sta bila Jožef in Marija prisiljena sprejeti podstandardno nočitev. V hlevu.

V štalci je tako na svet privekal Ješua (njegovo izvirno aramejsko ime – Iesous so ga poimenovali Grki) in pastirjem, ki so pasli v bližini, se je ta dogodek zazdel nadvse carski. Baje se je hkrati odprlo nebo in angeli so plesali. Na obisk k novorojenčku pa so prišli 'sveti trije kralji', trije modreci z vzhoda – Gašper, Miha in Boltežar, ki so razglasili novico o Jezusovem rojstvu. A komaj je dete prišlo na svet, je že nad njim visela smrt. Kralju Herodu Agripi so namreč prerokovali, da se bo rodil otrok, ki ga bo vrgel s prestola. V tipični starogrški maniri se je model odločil, da bo za vsak slučaj pobil vse fantke, mlajše od dveh let, in se tako znebil zoprnega pretendenta. Pa je Jožefa spet pravočasno posvaril angel in mlada družinica jo je ucvrla v Egipt. Po Herodovi smrti, ki je prišla nedolgo zatem, so se vrnili v Nazaret.

Vsa ta zmeda s Svetim duhom postavlja pod vprašaj Jezusovo narodnost. Zaenkrat prevladuje prepričanje, da je bil galilejski semit, vsaj do polovice. Po Jožefovi strani pa naj bi bil njegov neposredni prednik celo sam kralj David, kar bi ga naredilo za pravega Juda. A Jožef pri spočetju uradno ni imel ničesar zraven, torej lahko Jezusovo človeško plat pripišemo zgolj Marijinim prednikom.

Ljubljeni sin, nad katerim imam veselje

Po egiptovski epizodi je Jezus dobesedno poniknil iz kronik. Baje je kot dvanajstletnik na smrt prestrašil mamo in očima, ko se je izgubil v Jeruzalemu. Našla sta ga v templju, kjer je s svojim znanjem in pronicljivostjo baje pretresel vse duhovnike. Ko sta ga hotela prijazno ukoriti, jima je uporniško zabrusil, da je v hiši svojega Očeta in naj ne težita. Šmentani najstniki. No, poba je bil potem priden doma in znova stopil pred javnost, ko mu je bilo trideset let.

Takrat je srečal Janeza Krstnika, ki je ves čas pridigal, da samo pripravlja teren za velikega voditelja, in se mu dal krstiti. Ko ga je oblil z vodo, se je znova odprlo nebo in zaklicalo besede iz naslova poglavja. Spričo tako očitnega dokaza, da ima neposredno povezavo tam zgoraj, jo je Jezus popihal v puščavo, kjer se je postil štirideset dni. Medtem ga je skušal peklenšček, ki mu je kot hrano ponujal kamne in ga vabil, naj se vrže v prepad, zakaj kot resnični Božji sin bi moral poleteti. Jezus nad idejo oponašanja Supermana ni bil navdušen in je hudobca zatrl z modrimi odgovori.

Iz puščave je prišel pripravljen, da širi vero v Božje kraljestvo. Pričel je z malim: k svojemu nauku je vabil ribiče in kmete, čudežno je ozdravil par ljudi, tudi tako strašnih bolezni, kot je bila tiste čase gobavost ... Pač standardni božji posli. Nakar je zadevo zastavil bolj velikopotezno. Skupina oboževalcev se je večala in čas je bil za prvi pravi velik nastop – znameniti govor na gori. Tam je prvikrat pred veliko množico spregovoril o tem, da naj bodo ponižni, usmiljeni, krotki in



miroljubni, naj spoštujejo zakone in se imajo radi med sabo. Takrat jih je naučil molitve očenaš in izustil znamenite besede: "Kar hočete, da bi drugi storili vam, storite vi njim." Množica je ostrmela. In vse več jih je bilo, ki so ga sprejeli za svojega.

Jezusovi govori so postajali vse pogostejši in vse bolje obiskani, tako da je nazadnje moral poskrbeti za catering. Kot Božjemu sinu mu ni bilo težko, saj je mogel s petimi hlebi kruha in dvema ribama nahraniti pet tisoč ljudi. Pa še dvanajst košar ostankov so nato pobrali. Malo kasneje je isti trik ponovil s štirimi tisoči lačnih poslušalcev, a takrat je imel sedem hlebcev kruha. Znal je tudi izzivati stare judovske postave. Ko je po naključju prisostvoval poskusu kamenjanja ženske, ki so jo zalotili pri prešuštvu, je usmrtitev preprečil s preprostim, toda legendarnim rekom, naj prvi kamen vrže tisti, ki je brez greha.

Eli, eli, lama sabaktani!

Tri leta je Jezus brzel po vsej Judeji in pridigal množicam. Pri tem je imel okoli sebe dvanajsterico najbolj gorečih privržencev (plus Marijo Magdaleno), ki jih danes imenujemo apostoli. Povsod je naletel na dober sprejem – razen doma, v Nazaretu, kjer so ga gledali postrani, češ, poznamo ga kot mulca, pa njegove brate in sestre, zdaj nam pa misli pridigati? To je Jezusa pripravilo, da je izrekel grenke besede: "Nihče ni prerok v lastni deželi."

In se odločil, da je skrajni čas, da ga slišijo v Jeruzalemu. Za generalko je od mrtvih obudil Lazarja, v prestolnici pa so mu pripravili veličasten sprejem, ko je prijezdil na oslu. Tega dogodka se danes kristjani spominjajo na cvetno nedeljo, teden pred veliko nočjo. Vmes si je zaželel sočnih sadežev smokve, a jih na drevesu ni bilo, ker še ni bil čas za to. Jezen ga je preklel in nesrečna rastlina se je takoj posušila. Njegovo nejevoljo so potem fizično čutili še vsi branjevci, ki so v templju postavili stojnice, češ, da so hišo molitve spremenili v razbojniško gnezdo.

Ko jih je razgnal, je hotel razlagati svoj nauk. A so ga obkrožili takratni bogoslovci, pismouki in farizeji (to je bila ločina, znana po strogem držanju vseh verskih zakonov) ter mu zastavljali provokativna vprašanja. Nanje je odgovarjal z lahkoto, dokler ga niso vprašali, ali se mu zdi prav, da cesarju plačujejo davke. Takrat je vzel rimski kovanec, ga pokazal zbranim in vprašal, čigava podoba je na njem. Vsi so odgovorili, da cesarjeva, on pa je modro zaključil: "Dajte cesarju, kar je njegovega, in Bogu, kar je božjega."

Ves ta spektakel ni šel mimo judovskih velikih duhovnikov, ki jim je heretik šel že močno na živce. Še posebej, ker so imeli na grbi že kopico težav z judovskimi ločinami, ki so jih hoteli spet poenotiti. Jezusova smrt bi nemara povrnila zaupanje v staro, pravo vero. A pred množico ga ni šlo zgrabiti, morali so ga dobiti na samem. Zato so podkupili Judo Iškarijota, da jim je povedal, kje bi ga lahko aretirali. Za izdajo je dobil trideset srebrnikov. Ko so Jezusa dobili v roke po zadnji večerji z apostoli, kjer je pokazal na Judo kot izdajalca in postavil temelje sodobne evharistije – maše ("Jejte moje telo, pijte mojo kri"), so mu sodili pred velikim zborom. Obtožili so ga bogokletja in ga obsodili na smrt. Toda kazni niso smeli izvršiti sami, uradni blagoslov je moral dati rimski prefekt.

To funkcijo je opravljal Poncij Pilat, ki pa o usmrtitvi ni hotel niti slišati. Jezusa je poslal k Herodu Antipi, kralju Galileje, s katerim sta se ravno takrat spoprijateljila. Slednjega je še vedno mučila slaba vest, ker je moral na zahtevo svoje pastorke obglaviti Janeza Krstnika. Jezusa se je razveselil, saj ga je že dolgo hotel srečati, a na vsa njegova vprašanja je trmasti Nazarečan odgovarjal z molkom. V jezi ga je oblekel v kraljevsko opravo in ga poslal nazaj k Pilatu, ki je sprejel salomonsko odločitev. Dal ga bo prebičati, nakar ga bo izpustil – ob velikem judovskem prazniku pashi v spomin na izhod iz Egipta je namreč imel navado pomilostiti enega od jetnikov. No, načrt mu je pokvarila od duhovščine nahujskana množica, ki je zahtevala izpustitev drugega jetnika, Barabe, za Kristusa pa zahtevala smrt na križu. Pilat si je v grozi umil roke in za pogubo obtožil zbrano množico, dočim je Juda, ki se je šele zdaj zavedel, kaj je storil, v gnusu vrnil denar kleru in se šel obesit. Duhovščina je za ta denar kupila njivo, ker krvavih novcev niso hoteli vrniti v zakladnico.

Jezus, zdaj posmeh krvi željne množice in surovih vojakov, je postal prikladna žrtev za izživljanje. Pretepli so ga skoraj do smrti, mu na glavo nabili krono iz trnja (saj je bil judovski kralj, mar ne?) in ga prisilili, da je svoj križ odvlekel do Golgote, griča nad Jeruzalemom, kjer so križali na smrt obsojene. Križane so ponavadi privezovali, da so trpeli več dni in na koncu umrli deloma zaradi dehidracije, deloma zaradi zadušitve. A Kralj si je prislužil to, da ga na križ pribijejo z žeblji in mu zraven nabijejo napis Jezus Nazarečan, judovski kralj. To pomeni kratica INRI, ki jo videvamo na razpelih – kaže pa tudi Pilatovo ironijo, Galilejec kot kralj Judeje. Malo so bili kruti tudi zato, ker jih je skrbelo, da bi ga kdo poskusil rešiti. Ga ni. Še več, rimskemu stotniku Longinusu se je zasmilil, zato mu je s kopjem skrajšal muke, čeprav ga je zaradi slabega poznavanja anatomije pičil v desno namesto levo stran prsi.

Ko je več prič potrdilo, da je mrtev, je k stražarjem pristopil Jožef iz Arimateje in prosil, ali lahko Jezusa pokoplje v svoj grob. Dobil je dovoljenje, toda Pilat je bil oprezen. H grobu je postavil stražarje, saj je sumil, da bo kdo truplo skušal ukrasti, ker je tudi sam slišal prerokbo, da naj bi pokojni vstal od mrtvih. A tretji dan, ko je Marija Magdalena s še dvema ženskama hotela truplo namaziliti in opraviti pogrebne slovesnosti, je bil grob prazen. Pasha je postala dan Jezusovega vstajenja – velika noč.

Jezus se je nato večkrat prikazal tako apostolom kot drugim učencem, štirideset dni po vstajenju pa je bil pri živem telesu vzet v nebesa. One to beam up, energize!

Je lahko vse to res?

Splošno sprejeto dejstvo je, da je Jezus zgodovinska oseba, četudi nekateri goreči ateisti radi trdijo nasprotno. Nekateri gredo celo v skrajnosti. Italijanski aktivist Luigi Cascioli je denimo tožil Vatikan za največjo prevaro v zgodovini človeštva, namreč, da so si Jezusa preprosto izmislili. Primer je prišel celo do vrhovnega sodišča, ki je leta 2006 obtožbo dokončno zavrglo. Spet drugi menijo, da sta Jezusova oseba in vse življenje prepisana iz spisov drugih okoliških civilizacij (med drugim indijske!) in s tem v zvezi navajajo konkretna božanstva ali polbožanstva.

Zmernejše struje se raje držijo teorije, da so dela, pripisana Jezusu, v resnici zbirka pričevanj o različnih ljudeh. Vse skupaj pa je udobno povezano v eni osebi, nekako tako kot legenda o kralju Arturju ali Robinu Hoodu. Tako imajo več manevrskega prostora, kajti težko je zanikati avtentična zgodovinska pričevanja in sosledja dogodkov, ki sovpadajo z besedili, zapisanimi v evangelijih. Njihov adut je tudi manko kakršnegakoli zapisa, ki bi nastal za časa Jezusovega življenja ali vsaj takoj po smrti. Kar pa je malce dvolično, kajti prvi zapisi o življenju Aleksandra Velikega so nastali kakih tristo let po njegovi smrti, toda v obstoj velikega grškega vojskovodje ne dvomi nihče.

Prva omemba Jezusa in njegovega delovanja iz čisto posvetnega vira prihaja od judovskega zgodovinarja Flavija Jožefa in je datirana v leto 67, kakih štirideset



let po smrti na križu. Zapisal je, da mu je sledilo mnogo Hebrejcev, pa tudi Grkov. Prav tako iz njegovih zapisov izvemo, da popis, ki je privedel do rojstva v Betlehemu, ni uspel in so ga čez nekaj let ponovili. Torej se Jezus ni rodil leta 0 (ali 1, če ste res tečni), sploh pa ne 25. decembra, ampak kakih pet do sedem let prej, baje enkrat spomladi. Da Božič praznujemo ob zimskem solsticiju, je kasnejša iznajdba. Cerkev je namreč preprosto zamenjala obstoječ poganski praznik z novim, blagoslovljenim. Tudi Jezusova smrt zaradi tega pade med leti 25 in 30 našega štetja.

Za te številke se imamo zahvaliti predvsem Lukovemu evangeliju, ker je poba svoje zapise časovno umeščal glede na razne rimske uradnike, ki so takrat delovali na tistem področju. Za letnice je tako dovolj pogledati rimske zapise. Ti hkrati potrjujejo navzočnost ostalih pomembnejših oseb, kot so kraljevska rodbina Herodov, veliki duhovnik Kajfa in cesarjev namestnik Kvirinij v Siriji. Prav tako Jezusa kot osebo potrjuje rimski zgodovinar Kornelij Tacit. Ta je bil nastrojen proti kristjanom, ki jih je bilo takrat v Rimu vse več, in je zapisal, da tako ime nosijo po Hrestu (Hrestos je grško ime za Jezusa, neposreden prevod aramejske besede mesija), ki ga je Poncij Pilat obsodil na smrt za časa cesarja Tiberija.

Čemu le štirje evangeliji?

Vsake toliko časa slišimo, da so arheologi odkrili nove apokrifne spise. Ta čudna beseda pomeni, da gre za zapise o Jezusovem življenju in delu, vendar jih cerkev ne priznava kot 'uradne'. Uradna besedila so le štiri, tako imenovani evangeliji po Marku, Mateju, Luku in Janezu. Od teh naj bi bil najstarejši Markov, čeprav obstajajo dokazi, da bi nemara prej nastal Matejev. Oba sta si zelo podobna in naj bi nastala kakih dvajset let po Jezusovem odhodu s tega sveta. Marko, Matej in Luka so uradno vsi neposredni Jezusovi učenci, Matej je celo apostol.

Četrti, Janezov evangelij, je dosti bolj ezoteričen. Nastal je več kot pol stoletja kasneje in je edini, ki je potrjeno bil napisan v grščini. Cerkev sicer trdi, da je v grščini izvirno spisana celotna Nova zaveza. A obstajajo indici, da so morda prve tri evangelije prvotno spisali v aramejščini in jih naknadno prevedli. Še več, verjetno jih sploh niso zapisali njihovi avtorji, ampak drugi ljudje.

Kako natančni so prepisi, prav tako ne moremo soditi. Vseeno znanstveniki menijo, da je vsaj dvajset odstotkov besed v evangelijih dobesednih Jezusovih citatov. Sliši se malo, a govorimo o času, ko niso poznali magnetofona. Najstarejši ohranjeni zapisi datirajo šele v 4. stoletje, bržkone po zaslugi cesarja Konstantina, ki je krščanstvo leta 313 razglasil za uradno vero imperija. Prav tako je sklical Nikejski koncil leta 325, v katerem so sodelovali vsi pomembnejši krščanski škofje in bi ga lahko označili kot rojstni dan organizacije, ki se danes imenuje Rimskokatoliška cerkev. Kot religija, ki je imela za sabo podporo svetovne velesile, je sklenila isto kot nekoč veliki judovski duhovniki: obračunati z drugimi ločinami in vse ovčice pripeljati pod eno streho. Za to pa je bilo treba velikega učitelja prikazati v najlepši možni luči in izkoreniniti vse, kar se z božjo podobo ne bi skladalo.

Apokrifni spisi se z uradnimi evangeliji na nekaterih pomembnih mestih razhajajo, kar je glavni razlog, da niso uradno priznani. Gre za poročila o življenju in delovanju, ki so jih ohranjale druge, od državne vere preganjane ločine: gnostiki, bogomili in podobni. Verjetno najpomembnejše razlike so ravno v dojemanju samega lika Jezusa, ki je bil dostikrat obravnavan samo kot sveti mož ali nemara celo samo učitelj, torej povsem navaden človek. Kakšno bogokletje! Zato jih radi uporabljajo kot podlago za razne divje teorije ali v dogmo vnašajo zanimiva nasprotja. Kar potem pisci, kot je Dan Brown, izkoristijo za lastne umotvore.

Verjetno najbolj zanimiva in tragična oseba, ki se je bolje razkrila šele z apokrifnimi spisi, je Marija Magdalena. Teologi jo dandanašnji uvrščajo med najpomembnejše Jezusove učenke in je bržkone najbolj zaslužna, da je krščanstvo preživelo prva burna leta. V 6. stoletju pa niso mislili tako in so jo iz ženske, ki jo je Jezus ozdravil demonov (drug prevod pravi 'bolezni') spremenili v pocestnico, bojda ravno tisto, ki jo je rešil pred smrtjo s kamenjanjem. Zanimivo, gnostični spisi so jo omenjali kot Jezusovo družico, kar je pred nekaj desetletji botrovalo hipotezi, da je bila v resnici njegova žena in celo, da sta po lažni smrti na križu pobegnila v Anglijo (ali Indijo, pravijo drugi). Tovrstna namigovanja niso nova. Tako je svojo direktno linijo do Odrešenika razlagala kraljevska rodbina Merovingov, pa tudi templjarji naj bi verjeli nekaj podobnega. O tem viteškem redu in zgodnjem krščanstvu smo pisali v vedežu v Jokerju 183 (id na stranki 5256). Mimogrede, pred dvema letoma so templjarji v Španiji sprožili tožbo proti Vatikanu, s katero zahtevajo nazaj premoženje, vredno okoli sto milijard evrov, ki jim je bilo odvzeto pred sedemsto leti.

Kako zanikati človeka, ki je spremenil svet?

Očitno zelo težko. Neverjetno je, da bi o izmišljeni osebi napisali več knjig kot o kateremkoli drugem velemožu iz zgodovine. Navsezadnje ga islam časti kot preroka Iso ibn Majram (Jezusa, Marijinega sina), ki je prišel pred Mohamedom. Beseda 'al lah' pomeni preprosto Bog (če bi mi bila angleščina materni jezik, bi lahko napisal The God, Bog z določnim členom) in arabski kristjani mu rečejo enako kot muslimani. Pozdrav “allah akbar” lahko poslovenimo v “bogdaj!” Dajmo se torej zaradi imena pobiti med sabo.

Tudi na drugem bregu, torej med tistimi, ki v Boga ne verjamejo, je množica takih, ki tesarju iz Nazareta priznavajo ne le vpliv, ampak nič manj kot spremembo sveta. Douglas Adams je ironično zapisal, kakšni debili smo ljudje, da gremo in na kos lesa pribijemo človeka samo zato, ker je rekel, da bi bilo fino, ko bi se enkrat za spremembo imeli radi med seboj. H. G. Wells je šel še dlje in menil, da je ideja o Božjem kraljestvu, ki jo je pridigal Kristus, najbolj revolucionarna zamisel, kar jih je bila možna poroditi človeška pamet. Nadaljeval je: “Če bi ljudi sodili po svoji zapuščini človeštvu, je Jezus na prvem mestu.” Ameriški zgodovinar William Durant, avtor na Zahodu znane zbirke Zgodba o civilizaciji, pa je na lastno vprašanje, ali je bil Jezus resnična oseba, odgovoril takole: “Da bi si ena sama generacija preprostih ljudi, ribičev, izmislila tako močno osebnost, tako polno etike, ki bi ponujala vizijo človeške bratovščine, bi bil čudež, dosti bolj neverjeten kot vsi iz evangelijev. Po več stoletjih kritik in preizkušenj tako življenje, lik in delo Jezusa Kristusa ostajajo precej jasni in sestavljajo najbolj zanimivo poglavje v zgodovini zahodnega človeka.”

Zato je kar malce morbidno, da danes dan, ki naj bi obeleževal njegovo rojstvo, zaznamuje potrošniška mrzlica. A je imel Jezus tudi o tem kaj povedati: “Ne nabirajte si zakladov na zemlji, kjer uničujeta molj in rja in kjer tatovi vlamljajo in kradejo. (...) Ne morete služiti Bogu in mamonu.” (Mamon je ekspresivna beseda za denar, bogastvo.) Za kaj smo se odločili dva tisoč let pozneje? Ali skozi vso našo zgodovino, če smo pošteni? Vsi, vključno z njegovo Cerkvijo? Morda je čas, da vsi skupaj znova premislimo, kaj je v življenju res pomembno. Konec koncev je božično sporočilo 'In na zemlji mir ljudem' tako univerzalno, da mu rad prisluhne ves svet, ne samo kristjani.

ZAKON PREPADA

Dežurni preučevalec platform, poči in plumberjev Sneti si ogleda, kako smo od tega, da je bilo treba v ploščadnih igrah vsak skok izvesti skalpelsko natančno, prišli do točke, kjer je dovolj, da tiščimo v izbrano smer. Toda ker slednje ni nadomestilo, marveč dopolnilo prvega, zaradi tega ne jadikuje.

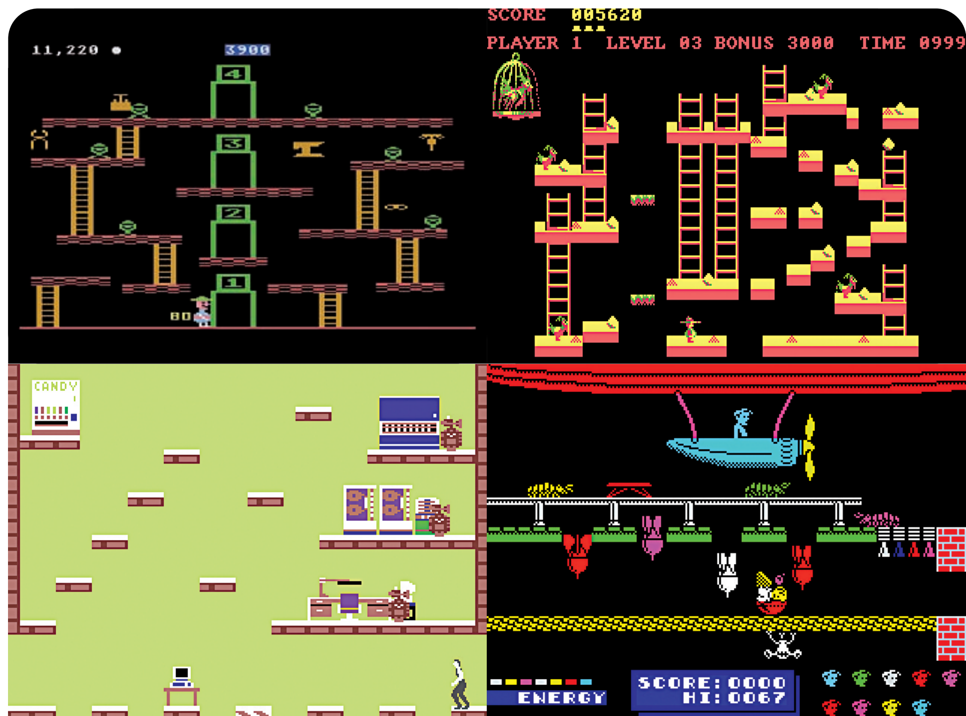
PLOŠČADNE IGRICE SO MORTO DI KREPO!!!!", z velikimi rdečimi črkami kriči grafit pri ljubljanskem Tromostovju. Ne, saj ne, izmislil sem si ga. Ampak lahko bi obstajal. Stavek namreč izdaja tiho dojemanje marsikoga, ki se omejuje na streljanke, v katerih odrivanje od tal šteje kot smrtni greh, ter strategije, kjer skačeš le na stolu, ko se Terrani zopet utopijo v navalu Zergov. Se pravi, levjega deleža špilavcev.

Pa večinsko mnenje drži?

Nak.

Okej, res je, da je zenit poskakovalščin, ki so ga dosegle nekje v drugi polovici osemdesetih in prvi devetdesetih, mimo. Ampak žanr ni mrhovina. Celo v dobi življenje kradečega World of Warcrafta je živ, dejaven ter številčen. Poglejte količino poskakovalščin oziroma iger s konkretno izraženo skakalno platjo, ki smo jih dobili zgolj v zadnjih mesecih. Prišli so Super Meat Boy, Donkey Kong Country, Epic Mickey, zbirko Super Mario 25th Anniversary, Assassin's Creed: Brotherhood ... Da ne omenjam vsega letošnjika s Super Mario Galaxy 2, Mega Manom 10, Spelunkerjem HD, Prince of Persia: The Forgotten Sands, zbirkama PoP HD ter Sly Collection, Comic Jumperjem in tako dalje.

Jup, ploščade so zdrave in hiperaktivne. Med drugim zato, ker je moč njihovo jedro zlahka spajati z drugačnimi pristopi. Zaradi tega sicer niso več kar počez enake kot njega dni, toda obenem so dosegle občudovanja vredno širino. Vabljen zategadelj na obdelavo njihove zgodbe. Ena, dve, tri ... hop! Pa na vodo in krokodile pazi.



Na začetku osemdesetih, v ranih ploščadnih dneh, si bil v tej zvrsti tradicionalno omejen na en zaslon, poln ramp in lestev. Cilj je bil zbrati predmete ali priti do vrha, kar so ti skušali preprečiti sovražniki. Ta recept sta uporabljala tako Miner 2049er (atari 800, 1982) kot Chuckie Egg (BBC micro, 1983). Impossible Mission (C64, 1984) in Dynamite Dan (spectrum, 1985) pa sta se odvijala na medsebojno povezanih ekranih, ki so tvorili večji svet, in sta plazenje po lojtrah zamenjala s prvinami, kot so časovne omejitve in ogibanje zmešanim kopalnim kadem. Ne, resno, Dan je bil včasih še bolj odbit kot Willy.

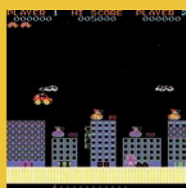
ARHEOLOŠKA ZGODOVINA

Pionir med ploščadami je obskurni avtomatni naslov **Frogs** iz leta 1978. Žaba, ki smo jo v njem vodili po spodnjem robu zaslona in med odrivi z jezikom goltali žuželke, je bila namreč prvi lik v špilih, ki je skakal. Toda nad njo smo imeli hudo omejen nadzor in nasploh je zadeva tako primitivna, da jo je skoraj greh uradno oklicati za prvo platformijado. Isto velja za takisto avtomatno igro (ja, takrat so bile mašine v igralnicah še vir novosti!) **Space Panic** iz leta 1980, v kateri je bilo treba na vertikalnem zaslonu plezati po lojtrah in bežati pred pošastki. Tem si lahko v tleh zvrtal luknjo, jih zvabil vanjo in jih zbrcal v nepovrat. Vzpenjanje po lestvah je temeljna značilnost mnogih zgodnjih platformerjev, težava pa je, da lik v Space Panicu ni znal skakati. Zato bo verjetno kar prav, če za vir pravih poskakovalščin vzamemo zopet avtomatnega **Donkey Konga** (1981 - najdeš ga na seznamu naj ploščad), kjer se je naš lik poleg vzpenjanja po klinih dejansko odrival od tal. S tem smo v soz-vočju z večinskim strokovnim mnenjem in zunaj lahko spet posije sonce.



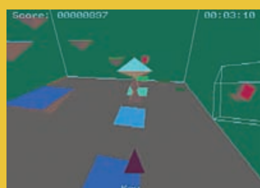


Naslednji veliki korak v razvoju ploščad je bilo premikanje zaslona, za kar je bil zaslužen še en obskuren naslov, **Jump Bug** (1981 – prišel je le pet mesecev za Donkey Kongom). Dotlej so se vse ploščade odvijale na ločenih, nepremičnih ekranih, ki so delovali kot posamezni nivoji, v Jump Bugu, kjer smo nadzorovali avtomobilček, pa se je zaslon vodoravno skrolal. To napredno premikanje zaslona sta nato med drugimi uporabila **Legend of Kage** (avtomat, 1984) in Super Mario Bros. 1 (NES, 1985). Kasneje pa seveda 16-bitni naslovi, kot sta Sonic the Hedgehog in Super Mario World, ter Commander Keen, prva ploščada za PC z gladkim premikanjem ozadja. Mag Carmack je to dosegel na grafiki EGA.





Minilo je devet let, da smo dobili prvo docela trirazsežno ploščado, bolj kot ne eksperimentalni francoski naslov **Alpha Waves** (PC/amiga/ST, 1990). Kljub primitivni poligonski grafiki, ki je bila še v povojih, je bila nadzorna metoda prelomna. Naš skupek geometrijskih teles se je namreč med odskakovanjem od barvitih trampolinčkov gladko premikal v vse smeri, dočim smo s kamero svobodno krožili okrog njega. Taisti sistem je izrabilo nebroj iger, od Super Maria 64 prek Tomb Raiderja do najbolj modernih 3D-platformijad.



Manična natančnost

Si mislil, da bom zaradi omembe krokodilov in vode elegantno začel s Pitfallom (atari 2600, 1982), a? V njem smo kot Indiani Jonesu podoben, neoborožen avanturist v pogledu od strani tekli po ločenih zaslonih v desno, s skakanjem po aligatorskih glavah premagovali smrtonosne mlake in na ovijalkah nihali čez prepade. Tipično za žanr.

Vendar ne bom. Prvič zato, ker sem o Pitfallu že pisal v Jokerju 205. In drugič zato, ker atarija 2600 oziroma VCS, kot so mu tudi rekli, pri nas ni imel živ bog. Seme bom raje posejal z drugim dvorazsežnim ploščadnim naslovom, ki na enem mestu pooseblja vse, kar je značilno za staro dobo tega žanra. (Da, uganil si,) z Manic Minerjem za spectruma 48 K.

Surrealistična odprava Maničnega rudarja je bila prvi megahit za Sinclairjevo radirko. Nudila je na mavrici dotlej nevidene grafične učinke, saj je bila v celoti spisana v strojni kodi ... pri vodenju rudarja Willyja skozi blazno podzemlje te je spremljala hreščeča verzija skladbe V dvorani gorskega kralja glasbenika Edvarda Griega ... vsak od dvajsetih ločenih zaslonov pa je bil samosvoj ter poln čudnih, odbitih sovražnikov. Tu ni bilo napadalcev iz vesolja in demonskih pošasti, temveč je moral Willy skakati čez mutantske telefone, robotske piščance in falične drezine. Poštena nadgradnja običajnih alienov, ni kaj.

Zlasti pa je bil špil težak. Willyja je pokončalo malte-ne vse, s čimer je prišel v stik in ni bilo gola platforma, od nepremičnih kaktusov, h katerim so te vlekli tekoči trakovi, do premikajočih se sovražnikov. Ker je bil rudar velik in se je gibal ter skakal počasi, je bilo treba naštudirati vsak robotski skok. Vmes namreč nisi mogel manevrirati, kot je danes običajno, kar je zahtevalo dodatno pozornost. Nadaljevalne točke, shranjevanje položaja? Ha, ha. Tri življenja so pošla kot za hec, še preden si dosegel peti zaslon, Eugene's Lair, kjer so te hotele pomalicati lačne WC-školjke.



Manic Miner je bil odbita in zagovedna kreacija, ki jo je kot svoj drugi špil izdelal tedaj 18-letni Anglež Matthew Smith. Skupaj z nadaljevanjem Jet Set Willyjem se uvršča med najbolj značilne in vplivne igre dobe 8-bitnih računalnikov, saj njen vpliv vidimo na kupu kasnejših ploščad. Kar je bil Mario za konzole, to je bil rudar Willy za abake.

Manic Minerja je brez poketov končal le redkokdo in mirne duše priznam, da sam nisem bil med njimi, ker sem po par nivojih izgubil živce. Sem pa prišel nadpovprečno daleč v nadaljevanju, Jet Set Willyju, ki je bilo morda še težje. Do enajste sobe!

Izpod zemlje do vodovodarjev

Ta nepopustljiva zahtevnost in vztrajanje na tem, da si moral igro nadrkati na pamet, je ena temeljnih značilnosti zgodnje dobe ploščadaric. Če današnji povprečen igralec (končal Medal of Honor na medium, sprobal manual podaje v Fifi 11, a mu niso sedle, ker so prezahtevne) v emulator naloži domala katerokoli rano predstavnico zvrsti, bo najverjetneje še pred četrtim ekranom tridesetkrat crknil. To je bil pač čas, ko igre še niso bile masovna zabava, ampak



Preden sta uletela Sonic in Mario ter sprožila navdušenje nad maskotnimi junaki, smo igrali kar nekaj dobrih izdelkov brez široko prepoznavnih likov, ki pa so vseeno imeli nekaj osebnosti. Jako zanimivi Kid Icarus (NES, 1986), ki se zdaj vrača na 3DS, je združil skakanje, streljanje in zbiranje močnejših predmetov, s katerimi si si odprl pot naprej … Bionic Commando (avtomat, 1987) je imel junaka, ki formalno ni skakal, marveč se je premikal z oprijemanjem z bionično roko … v Bubble Bobble (avtomat, 1986) si kot dinozaver velikih očes spreminjal simpatične neprijateljčke v hrano … dočim smo v zapoznelem Mayhem in Monsterland (C64, 1993) v odlični grafiki okoli šibali s cortkanim triceratopčičem, ki je v deželo vračal veselje.



Mnoge dvorazsežne šestnajstbitniške ploščade je še danes prav lepo igrati. Med finosti sodijo klasični Castle of Illusion (mega drive, 1990), bržda najboljši platformer z Mikijem Miško v glavni vlogi, ki mu daje tribut tudi novi Epic Mickey, ki ga bomo opisali prihodnji mesec … katerikoli Sonic the Hedgehog (mega drive) iz serije 1, 2, 3 in Knuckles … Earthworm Jim (mega drive / SNES, 1994) z odbitim deževnikastim protagonistom, govejim humorjem ter risankasto ZF-okolico … in Donkey Kong Country (SNES, 1994), ob svojem času prelomen zaradi grafike, ki so jo ustvarili z delovnimi postajami Silicon Graphics.

skrivnostno početje, s katerim so se ubadali giki z zvezdami v očeh in polnimi žepi časa. Znanje igranja je bilo odličje časti in vstopnica v elitno tajno društvo, kjer so cenili predvsem veščine (skills).

Prevrtimo čas naprej do najbolj znane 2D-ploščade, Super Mario Bros. 3 za NES (nintendo entertainment system), ki je na Japonsko uletela leta 1988 in v Evropo 1991. Do težkokategornice, ki so jo par mesecev pred izidom napovedali v hollywoodskem filmu The Wizard. Glej, kako vmes mimo šibajo Alex the Kidd (master system, 1988), Ninja Gaiden (NES, 1988), Mega Man, Marble Madness šviiiig. Da se ne vračam do Donkey Konga iz 1981, ki ga štejemo za prvo pravo ploščadnico, ker je lahko stricelj v njem preskakoval ovire in razpoke v tleh. Ta špil te je krepal, preden si rekel "jojaspetmoramdatnoteržeton?!", v njem pa se še vedno odvijajo besne bitke za svetovni rekord.

Se je zahtevnost med Donkey Kongom in Super Mariom 3 kaj spremenila? Bore malo. Ajt, kak izdelek za pusije se najde, ampak tedanji pusi bi bil danes obvladač. Pomagala ni niti iznajdba gibljivega lika, ki si ga lahko nadzoroval med skokom, ne da si se odrinil in bil do doskoka obsojen na statično krivuljo. V vsakem primeru je veljalo: piksel levo in si golaž, piksel desno in globel s špicami postane grob. Tako je bilo zlasti na avtomatih, kjer so operaterji služili z vstavljenimi kovanci, zaradi česar je bila napornost umevna. In ker so računalniške ter videoigre v zgodnji dobi brez vprašanja povzemale po cvetočem svetu namenskih igralnih mašin, ni bilo doma nič drugače.

SMB3 tega ni spremenil. V njem je osem svetov, ki hitro postanejo pošteno težki, toda položaja vmes nisi mogel shraniti. Če ti je zmanjkalo življenj, kar ni bila nobena redkost, si šel od začetka aktualnega sveta. Ako si konzolo izklјučil, pa ti je šel po gobe celoten napredek. Nekateri so imeli NES zato vklopljen po ves mesec. Toda kljub tej neprijaznosti so spravili v promet več kot 18 milijonov kosov špila, zaradi česar je Super Mario Bros. 3 najbolje prodajana videoigra vseh časov, ki je niso prilagali sistemu.

Poskusi jo danes naložiti v NESov oponaševalnik, pa brez goljufanja. Prvi svet bo šel. Drugi verjetno tudi. Tretji že bolj ne. Četrti? Se vidiva na zaprtem oddelku bližnjega norhausa. Ampak ne sekiraj se. John Carmack in John Romero, ustanovitelja Id Softwara in ustvarjalca Dooma, nista SMB3 nikdar mojstrovala, čeprav ga je Romero stalno nažigal v pisarni, medtem ko je Carmack pisal kodo.

Mimogrede, prav njuna garažna kopija SMB3 za PC je bila zaslužna za to, da sta se prebila v posel in da je bil Commander Keen grafično impresiven. Glej anale o Doomu v Jokerju 134, id-številka na Joker.si 910.

Duri za omarami

Zahtevnost svojčas torej ni bila problem. Ravno nasprotno, bila je ena temeljnih značilnosti tako ploščad kot iger vobče. Medalje na prsih ponosnih igralcev so se bleščale kot solze neznalčkov v jutranjem soncu. A situacija se je namenila drastično spremeniti. Ne takoj, sčasoma pač.

Ironično je bil ravno Mario tisti, ki je zasejal največ semen tranformacije žanra. Transformacije iz nečesa, kar temelji na prstnični spretnosti, v nekaj, kamor je treba vložiti dosti manj truda. Deloma ga je brkati italijanski vodovodar posral že s Super Mariom 3, kjer je vpeljal nadsvet, po katerem se je igralec premikal po vnaprej določenih vročih točkah in delno nelinearno izbiral nivoje. Aha! Svet! Sprehajanje po njem! Lastnoročno izbiranje stopenj! Ljudje so to požegnali iz vzeli zdravo za gotovo. Daš prst in vzamejo roko. Apetiti so zrasli in le vprašanje časa je bilo, kdaj se bodo v vandralno okolje preselile tudi čiste ploščade, ne le hibridi tipa Starquake (ZX spectrum in mnogi drugi, 1985), ki so skakanje pomešali z raziskovanjem, frpjskim razvojem, puzlami in podobnim.



Med ducat naj ploščad sem namesto Super Maria 3 štel Super Mario World, ki je njegova odlična nadgradnja in primernejši za moderno dobo. Zato naj se legendi poklonim tukaj. Danes je World prijetneje igrati, saj je odsotnost snemanja položaja konkreten minus. Toda za svoj čas je bila trojka gigantski in prelomen naslov, ki je prinesel izbiranje stopenj v nadsvetu, izvrstne nadgradnje Marievih sposobnosti skozi obleke (rakunska za letenje, žabja za boljše plavanje…), rabo predmetov pred vstopom v nivoje, zabavne miniigre, kupe skrivnosti, ki sploh niso postranskosti, temveč del glavnine, mojstrsko oblikovane skakalne izzive in perfektno premikanje lika. SMB3 sem šel znova igrat nalašč za ta članek in ko sem naslednjič pogledal na uro, je bilo pol noči mimo. Zajebano, a nikdar nepošteno, in vedno nadvse zadovoljujoče.

ČISTOST IN HIBRIDNOST

Ne bom rekel, da je delitev na čiste in hibridne ploščade uradna. Zlasti zato, ker je mogočih razmejitev še kar nekaj. Vsekakor pa je moč kategoriji definirati brez večjih težav in sta zelo uporabni, saj naslavljata nekoliko različne igralce. Kdor ima rad zlasti skakanje, je namreč ponavadi usmerjen malo drugače od onih, ki slednjega ne prenašajo v čisti obliki, so pa pripravljeni malo hopsati med stebri, preden spet koga nakolinijo.

Čiste ploščade so tiste, katerih bistvena igralna mehanika je skakanje. To pomeni, da s poskakovanjem počnemo vse, od premagovanja okoljskih ovir do odstranjevanja sovražnikov, ali domala vse. Pri tem ta drugotni pristop ne sme biti močnejši od skakanja. Hibridne ploščade pa so tiste, ki opazneje primešajo druge elemente, kot so streljanje, udarjanje s pestmi ali rezili, reševanje miselnih ugank, frpjski razvoj in slično.



Pri tej delitvi se kajpak postavi vprašanje, kdaj je platformska igra še čista, če se v njej pojavijo drugi elementi, in kdaj sploh ni več ploščada, marveč predstavnica nekega drugega žanra, ki so ji primešane platformske prvine. Jasen primer čiste ploščadnice je Super Mario, medtem ko je v Super Ghouls 'n Ghosts že preveč metanja bodal. Platformska akcija, kakorkoli enostavna že je, je za Assassin's Creed enako bistvena kot zabadanje revčkov v križ ter vandranje po odprtem svetu. God of War pa je sekljačina z nekaj skakanja.

STEGOVANJE NOG NA PCJU

Ploščade tradicionalno niso računalniški žanr. Nastale so na avtomatih in njihove najbolj razvpite predstavnice so doma na konzolah. Morda jih številni zagreti pecejaši in macaši tudi zato gledajo postrani. Zasuk usode pa je hotel, da je danes ravno PC nadvse propulzivna in obetavna plaforma (hehe) za to zvrst. In sicer zaradi številnih spletnih portalov, ki nudijo horde malih ploščadnic, narejenih v Flashu. (Mimogrede, ravno iz ene od takih je nastal Super Meat Boy.) Čeprav so zastonj, je marsikaka boljša od plačljivih, velikih špilov. Na Kongregate.com recimo najdeš ducate odličnih platformerjev, kot je sublimni Canabalt ... v okviru Fancypantsadventures.com te čaka istomenska poslastica, ki se je težko naveličaš ... na Closuregame.com pa dobiš stilistično čudoviti Closure, ki te izzove tako dlančno kot možgančno. Se strinjam, ni enako kot Mario Galaxy, ampak je vseeno kul za glajenje platfusarskega srca.



Prav tako je PC odlično nahajališče garažnih releasov, iz katerih kar brizga etos neodvisniškega ustvarjanja, tako značilen za računalniško sceno. Z Thewayoftheninja.org pobereš izzivajoči N, kjer si droben, a nabrit nindža v monokromatskem svetu krvoločnih pik ... tu sta hudičevsko zlobni Super Meat Boy in raziskovalni retro biser VVVVVV ... Švedu Danielu Remarju se lahko zahvalimo za nadvse kul strelski ploščadi Iji ter Hero Core, ki ju brezplačno pretočiš z Remar.se/daniel ... nespregledljiva za retro mazohiste je tokijska La-Mulana, ki oponaša računala MSX (Agtp.romhack.net/project.php?id=lamulana) ... še korak nad vsem pa je kultni Cave Story (Cavestory.org). Itak pa imate skoraj na vsaki natlačenki par novih.



Da je ta preskok zares prepričljivo prišel hkrati s prehodom iz stranskega 2D v pravo 3D-grafiko, je eden od razlogov za to, da je Super Mario 64 (nintendo 64, 1996) še zdaj taka klasika in za mnoge ultimativni platformer. Ne le, da je igra – tako zaradi spretnega programiranja kot analogne paličice na kontrolerju od N64 – udejanjila intuitivno, natančno in neproblematično premikanje v trirazsežnem prostoru iz pogleda od zadaj. Glavnega junaka je zadegala v širok, zanimiv, pisan svet, v katerega posameznega dele smo nelinearno vstopali skozi portalna vrata. Navzlic vsej razgibanosti in genialno zastavljenim situacijam so bili ravno ti elementi tisti, ki so najbolj pretresli.

Mario 64 sicer ni bil prva 3D-skakačina, kajti ta naziv gre čudežnemu eksperimentu Alpha Waves (PC/amiga/ST, 1990). Niti ni bila v Sloveniji najbolj priljubljena, kajti ta pokal je romal k le nekaj mesecev prej izdanemu Tomb Raiderju. A njegove pomembnosti ne gre zanikati, saj je tedaj napredni 3D-prikaz in zasnovo precej odprtega sveta združil s starim vztrajanjem pri natančnosti teka & skoka, ki sta bila orodji za vse. To je tolikanj večji dosežek glede na to, da je moč poligone odmeriti dosti manj precizno kot piksle v dvodimenzionalni grafiki. Ali če upoštevamo letnico prihoda na police in količino sfaljenih tride platformerjev, kjer smo vedno znova rjuli od besa, ko smo zaradi idiotske kamere ali nepreciznega stika junaka s tlemi zaporedoma strmoglavljali v prepade.

Ne pritiskam, stiskam

Toda prav selitev v vizualno impresiven, prepričljiv svet je sprožil tektonske spremembe. V izdelavo takih alternativnih dimenzij je šlo obilo truda, kar je pri razvijalcih, ki niso imeli tako trdne vizije kot Nintendo, pomenilo popuščanje na drugih področjih. Ali pa so to počeli namenoma? Igre so namreč s prehodom v 3D postale verjetne in s tem privlačne za širšo publiko. Večina prišlekov pa igram ni bila pripravljena dati toliko časa in truda kot pravi, stari navdušenci. Zatorej so postale lažje.



Prvi Half-Life je vseboval nekaj prvoosebnega skakanja, največ v vesoljski dimenziji na koncu. Kljub osnovnosti te plati lovljenje trdih tal ni bilo preveč naporno. Razen seveda za okorele streljače, ki so znali narediti headshot s tristo metrov – da bi z opankami pošicali meter široko polico, to pa ne.

Kdaj natančno je začela mantra 'rob platforme si zgrešil za piksel, torej si mrtev' veljati le še za del ploščadaric, ki najbrž ni več večinski, je stvar debate. Za najbolj trdojedrne skakače v momentu, ko so končali Ghosts 'n' Goblins in se zavedli, da takega posilstva ne bodo deležni nikdar več. Le-ti so itak padli v katatonični šok že, ko so videli, da lahko v Super Mario Worldu shraniš pozicijo, nakar so se med vpitjem "OH NE, KAM GREMO!!!!" opotekali po vaških kolovozih in trzajoč umirali na tleh. Za večino pa se je teror nehal, ko so prispeli izdelki, v kateri si sicer še vedno poskakoval, a na precej bolj nezahteven način.

Kjer si moral svojčas pri ploščadenju odmeriti ravno pravšnjo dozo smeri in moči odriva, da si lepo pristal na treh varnih koščkih strjenke v morju dreka, si tu večinoma zgolj tiščal gobico ali tipko v želeno smer in dokaj rutinsko izdajal povelje za skok. Očiten primer takega dizajna je Assassin's Creed, kjer morilski protagonist strehe in pročelja premaguje domala sam. Slično je s Prince of Persia iz leta 2008, ki je manj ploščada in več ritemska igra, kjer je treba v zložnem taktu pritiskati gumbe med dooolgimi animacijami perzijskega velikaša. Ali s pred kratkim izdanim Enslavedom, koder je treba v sodelovanje med ženskim in moškim likom vložiti toliko ploščadnega truda, kolikor je črnega za nohtom miss universe. Da ne navajam ducatov akcijad, kjer je poskakovanje večinoma le obstranskost, ko je treba premagati nesramen prepad ali se ogniti falotu. Vas gledam, God of War, Castlevania: Lords of Shadow, Ninja Gaiden in slične sekljačine, ki imate tako dodajanje platformiranja nadvse rade.

Toda poenostavljanje skakanja ni hudičevska rabota temnih sil, ki bi nas rade dodatno spravile ob um. Krakomalo gre za posledico večje kompleksnosti iger in njihovih svetov ter namenjenosti širšemu občinst-









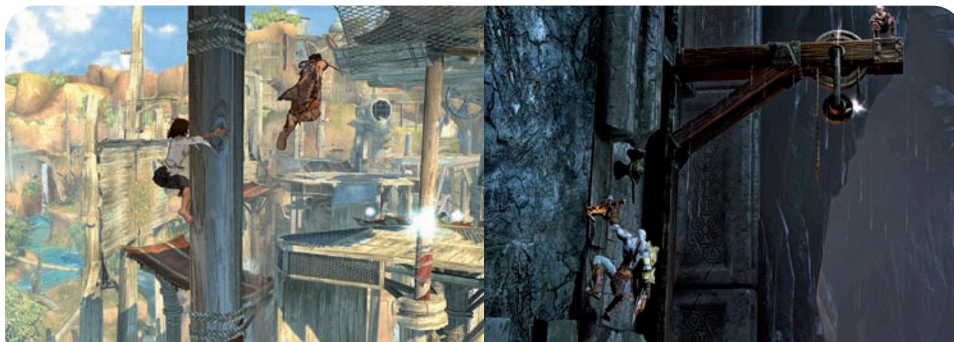
Tisti, ki ne prebavljajo 2D-grafike, verjetno ne trpijo niti zgodnjih poligonskih poskusov, ki so z zamegljeno, grobo grafiko sredi devetdesetih priromali na pospeševalne kartice, kot je bil voodoo, in tedaj novodobne konzole a la playstation, saturn ter nintendo 64. Pred razmahom pravega 3Dja, ki ga je omogočil preboj Maria 64, so se po prsih trkali 2,5D-poskusi, ki so se odvijali na trirazsežnih ozadjih, vendar si jih igral na 2D-ploskvi. Taki so bili Clockwork Knight (saturn, 1995), Pandemonium (PC in konzole, 1996) ter Klonoa: Door to Phantomile (playstation, 1997). Formalno sorodna je bila Nights: Into Dreams (saturn, 1996), kjer smo v pogledu od strani letali skozi obroče v zraku ter tekali po tleh iz tretje perspektive. Banjo-Kazooie (N64, 1998) se je pak odvijal v pravem 3D-svetu, kjer smo z dinamičnim duom medveda ter čikna tako poskakovali kot raziskovali in reševali puzle.

MEHANIKA SKOKA

Enojni skok je samoumeven in ga (/predavateljski način vključen) lahko razdelimo na zgodnjega, pri katerem nismo mogli spreminjati višine in dolžine, ter kasnejšega, kjer smo lahko modulirali oboje. Od pamtiveka je uporaben za doseganje ploščadi in pobijanje sovražničkov, ki jim pristanemo na glavi. Dvojni skok pomeni možnost dodatnega odriva v luftu, ne da bi imeli pod nogami karkoli, in ga je prvi uvedel Dragon Buster (avtomat, 1984). Danes to magično goljufijo, ki sta jo proslavila Ghosts 'n' Goblins in Castlevania, izrablja celo Kratos. Bistvena sta še lovljenje lika z rokami za robove ploščadi, ki se ga prvič spomnim iz Another Worlda, ampak čisto možno, da so ga uvedli prej, in tek namesto hoje, ki pripelje do daljšega skoka. In to je nekako to. Ostalo, od letenja zaradi lastnega pogona ali zračnih tokov, prek prevalov do svedrastega vrtenja v zraku, da odpreš sovražnike kot steklenice šampanjca, so logične permutacije teh osnov. Osnov, ki so istočasno tako znane in znajo biti tako sveže. (/predavateljski način izključen)



vu, ki zaradi navajenosti na filme in lagodje rado več gleda ter se manj udejstvuje. Ko za plezanje po steni v Assassin's Creedu zgolj stalno pritiskaš gobico gor in nisi praktično v nobeni nevarnosti, lahko pustiš, da te preplavi navdušenje nad čudovito okolico, izrednim vzdušjem, junakovo svilnato animacijo in podobnimi elementi. Ne da si stalno živčen, kam boš cepnil.



Prince of Persia iz leta 2008 je primer novodobne, 'filmske' ploščadnice, kjer je treba v skakanje vložiti primerjalno bistveno manj truda kot svojčas, za kar si nagrajen z veličastnimi animacijami ter krasnim vzdušjem. Platformski elementi v Castlevania: Lords of Shadow, God of War in Devil May Cry pa so bolj samoumevne in površinske sorte ter so vdelani predvsem zato, da mešanico razgibajo.

Slično je v Prince of Persia izpred dveh let, kjer se princ in njegova spremljevalka Elika z oprijemanjem tankih kovinskih drogov vihtita nad brezdanjimi prepadi ter si pomagata v težkih situacijah. Nič garaškega, a občutek je krasen, kot bi igral animirani film. Vendar pa ločnica med težkimi starinami in lahkotnimi novinkami ni jasna. Določene neomadeževane predstavnice, ki prisegajo na golo odrivanje med plavajočimi kosi ozemlja, se trudijo strankam ugoditi ravno s pravomoško zafrknjenostjo – denimo Super Meat Boy in VVVVVV. Zanje je dostikrat značilno, da prihajajo iz neodvisne produkcije in da so naprodaj po nižji ceni v digitalni distribuciji. Druge skakačine, zlasti licenčnice tipa Ice Age, pa obrneš z levo roko, s katero si vmes odsotno brskaš po gošči sramnih dlak. V nekaterih združevalnicah skakanja z drugimi prijemi je ploščadna plat enostavna, v drugih bolj izpostavljena, na primer v Metroid: Other M, kjer je treba pokazati kar nekaj tovrstne spretnosti. Kakor kdaj, kakor kje.

Princesa je v drugem gradu!

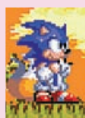
Po pregledu žanra lahko ugotovim dvoje. Ena: ploščade so iz upoštevanja ozko zastavljenega starega recepta, kjer je bilo bistvo to, da si z možicljem skakaje premagoval ovire, mutirale v široko zastavljene akcijade v do potankosti izdelanih fantazijskih svetovih, kjer ne šteje toliko spretnost kot vtis, ki ga na igralca naredi izvedba. Saj ne, da ne bi mogle napredovati – v njih običajno pogrešamo dobro zgodbo in več nepremočrtnosti. A vseeno jim gre dobro. Dve: kljub trem dimenzijam in kinematografskemu občutku pa niso pozabile na svoje korenine, saj je vrhunske zahtevnosti v lepi količini novih skakačin čisto dovolj.
Pot od opic, vodoinštalaterjev in ježev do joškatih aristokratk ter ašašinov je bila torej dolga. A konca ji ni videti. Nesramni grafiti naj zato ostanejo v kanticah sprejev, saj ploščade še zdaleč niso odskakale po svoji zadnji besedi. Ne v čisti in ne v hibridni obliki.

SKAČIMOŽI, SKAČIBEŠT'JE

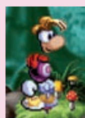
Ja, ničkoliko jih je, likov iz ploščad. Zdi se, da ima vsaka druga lastno nabrito ščene ali komičnega jezikavca. Včasih tudi skupaj, kot pričata dvojca Ratchet in Clank (kojotski lisjak + ciničen robot) ter Jak in Daxter (futuristični bojevniček + tečno kosmato zmene, ki ga Queen Latifah uporablja za tampon). Tu jih je nekaj, ostali tekajo zunaj po barju in gorah.



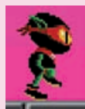
Mario
Brkatega italijanskega vodovodarja so proslavili Super Mario Bros., toda v igrah je nastopil že prej. Najprvo v Donkey Kongu leta 1981, kjer so mu rekli Jumpman, in nato v prvih Mario Bros. (avtomat, 1983), kjer je z bratom Luigijem na statičnem zaslonu hopsal med ploščadmi. Jumpmana so hoteli za nastop v Mario Bros. sprva imenovati Mr. Video, po prvi Nintendovi maskoti, Mr. Game & Watchu. A zgodilo se je drugače. Ameriška veja Nintenda je bila tedaj, ko so skušali čez veliko lužo kar najbolje unovčiti Donkey Konga, najemnica skladišča, katerega lastnik je bil italijanski gradbeni tajkun Mario Segale. Ta naj bi bil podoben liku v špilu in ko ga je videl predsednik Nintenda of America, je Jumpmana krstil za Maria.
Junakova podoba je bila drugače v marsičem posledica nuje. Njegov oče, Šigeru Mijamoto, mu je kapo nadel zato, da mu ne bi bilo treba animirati las; brke zato, da ni bilo treba izrisovati ust; rdeče hlače zato, da bi se ločil od črnega ozadja v Donkey Kongu; in velik nos zato, da bi bil takoj videti človeški. Kar je tudi bil, in sicer kot eden prvih likov v zgodovini špilov. Zanimivo je, da se je Mariev prvotni dizajn praktično v celoti ohranil do danes. Doslej je nastopil v več kot dvesto igrah, prodali pa so več kot 210 milijonov špilov, v katerih se pojavlja. Kar je skoraj toliko kot tistih, v kateri srečamo zaboje za razbit.



Sonic the Hedgehog
Sonic se je rodil kot odgovor na Maria. Sega je začetkom devetdesetih potrebovala maskoto, ki bi jo rulja povezala z mega drivom, saj je moral ta premagati tako NES kot prihajajoči SNES. Namesto človeka so si izmislili žival, ki se odlikovala s hitrostjo in videzom – našopirjeno modro čupo, rdečimi supergami ter frajerskim nasmehom. Met kocke se je posrečil in čeprav je Sega od zlatih časov Sonica zlorabila za nastop v mnogih zanič špilih (Nintendo je glede tega občutno bolj pazljiv), ostaja priljubljen.



Rayman
Brezudi mravljinec Žarko bi bil le ena od mnogih luštkanih maskotic, okrog katerih je bilo v devetdesetih skoraj obvezno zgraditi ploščado. Rodil se je 1995 v istoimenski 2D-platformijadi, ki je bila čisto solidna. Toda njegova glavna odlika, kar se Slovenije tiče, je bila, da so Raymana poleg za konzole naredili za PC. Ko je nastopil še v 3D-trojki Hoodlum Havoc, je pri nas postal domala prepoznavnejši od Nintendovega sicilijanca in Segine žverce.



Zool
Gremlinova 'nindža iz n-te dimenzije', ki je nastala leta 1992, je bila še en odgovor na Maria in Sonica. Le da nanjo niso skušali obesiti uspeha konzole, marveč Commodorjeve amige. Kljub temu in zoprnemu oglaševanju lizik chupa chups sta bila Zool in Zool 2 spodobni ploščadi, polni naglice in vreščečih barv. AGA? Aha.



Jazz Jackrabbit
Plejada nabritih živali se nadaljuje z Jazzom Jackrabbitom, ki ga ne bi omenjal, če ne bi bil temelj ene redkih ploščad, ki se je pojavila le na osebnih računalnikih. Epic Games so se namenili, da bi bil strelješko-skakalski zajec maskota celotne PC-scene, kar je bilo ob obilju drugačnih iger norost. A vseeno je špil zadostil potrebam tistih, ki so se ljubosumno ozirali po SNESu, mega drivu in prijateljici. Ta ima itak vedno najboljše joške.



Mega Man
Risankasti kiborg je nastal na Japonskem, koder mu pravijo Rockman. Mega Mani so tipično mešanice skakanja in streljanja ter so kljub običajno sila visoki težavnosti tako neznansko priljubljene, da jih je Capcom od leta 1987, ko se je MM pojavil na NESu, v okviru več ločenih serij naštepal več kot sedemdeset. Policijska akademija, požri se.



Crash Bandicoot
Ko je Sony leta 1995 udaril s playstationom, mu uspeh ni bil zagotovljen. Zato ni presenetljivo, da se je že leto kasneje pojavil kandidat za PS-maskoto: gensko mutirana rovka (to pomeni 'bandicoot') Crash, okrog katere so zgradili istoimensko 3D-platformijado.

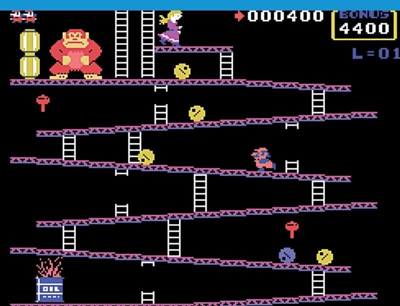
DISNEY

TRON

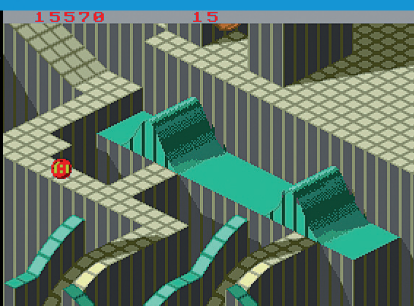


ZAPUŠČINA
WALT DISNEY PICTURES GARRETT HEDLUND OLIVIA WILDE BRUCE BOXLEITNER DAFT PUNK KOSTUMI MICHAEL WILKINSON
MONTAŽA JAMES HAYGOOD DONALD KUSHNER PRODUCENTI SEAN BAILEY STEVENA LISBERGERJA
CENEX BRIAN KLUGMAN IN LEESTERNTHAL SCENARIJ EDWARD KITSIS
www.cenex.si
Walt Disney PICTURES
v kinu od 16.12.2010
TUDI V 3D V IZBRANIH KINEMATOGRAFIH

Dvanajst čistokrvnih



Donkey Kong – avtomat, 1981.
Igra začetkov. Prva prava ploščadnica, saj si lahko v njej skakal čez vrzeli v tleh. Vpeljalka Maria, ikonskega lika naše industrije, ki so mu tedaj rekli Jumpman, in takisto znane opice Donkey Konga. Začetnica kariere Šigeruja Mijamota. Predvsem pa izvrstna skakaška arkada, ki hoče natančne prste in bistre misli, kar je srž ploščadnic. Ime Donkey Kong je drugače nastalo zato, ker je Mijamoto čisto po japonsko mislil, da 'donkey' v angleščini pomeni 'neumen'.



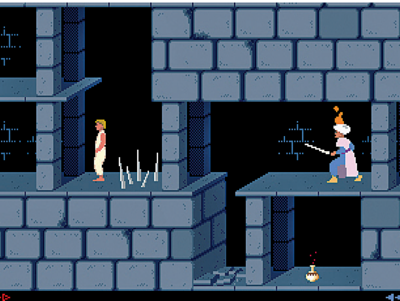
Marble Madness – avtomat, 1984.
Protoploščadni hit z avtomatov je že leta 1984 imel analogen nadzor. Za vodenje frnikole po zmerom bolj kompliciranih, domala labirintnih poligonih si namreč uporabljal sledilno kroglo, trackball. Mnoge domače predelave so bile zato inferiorne. Žogica se je kotalila po hribovitih, oglatih nivojih, ki so dišali po Escherjevih stvaritvah. Ti pa si jo moral spretno nadzorovati in izkoriščati njen pospešek, da si našel pot do cilja. Skakati sam nisi mogel, je pa lahko kroglica po izletu z roba ploščadi premagala vrzeli.



Jet Set Willy – spectrum, 1984
Naslednik Manic Minerja se je odvijal v primitivnem odprtem svetu. Rudar Willy, ki je v svojem prvem špilu nesramno obogatel, je moral po hudem žuru v svoji graščini pospraviti nered, kar je storil z nelinearnim obiskovanjem soban. Položaja nisi mogel posneti in zaloga življenj je spričo vsesplošne zajebanosti hitro skopnela, a špil je bil tako svež in impresiven, da smo ga besno nažigali. Zasnovo ločenih prostorov (flip-screen) je tistebodi drugače uporabljalo še kar nekaj iger, od Sabre Wulfa do Pitfalla.



Rainbow Islands – avtomat, 1987.
Mavrični otoki so za mnoge najboljša ploščada dobe pred Mariem in Sonicom. Upravičeno, saj je nadaljevanje Bubble Bobbla noro igralno in simpatično. Sam ali s kolegom si si utiral pot proti vrhu navpično pomikajočih se nivojev, polnih sladkorčkov, tortic in lubenic. Žgoče sonce in PLAVO nebo sta dajala dobro voljo, sovražnike pa si krepaval z izstreljevanjem mavric, po čemer je igra dobila ime. Najboljši je izvirnik z avtomata, naj predelava za turbografx-CD.



Prince of Persia – apple II, 1989.
Čeprav je bilo v PoP nekaj mečevanja s stražarji, je bil poudarek na opreznem ploščadarskem raziskovanju velike temnice, kamor je tvojega velikaša ruknil zlobni vezir. Hitro se ti je namreč pod nogami zatresel pod, da si strmoglavil v prepad in se tam sesedel v kupček zlomljenih kosti, krvavo so te nasadile špice, te stisnile plošče in te čez pas prerezale nazobčane čeljusti. Iz kirurško natančnega, zložnega premikanja se je kar cedilo izredno vzdušje.



Sonic the Hedgehog 2 – mega drive, 1992.
Kateri je najboljši Sonic, je stvar enake debate kot to, katero pivo je slastnejše. Naj si dovolim reči, da je na vrhu serije dvojka. Zaradi res odlično načrtovanih in raznolikih enajstih con, ki so večje kot v enici, a ne tako (pre)velike kot v trojki. Zaradi bliskovite hitrosti in odlične predstavitve. Zaradi možnosti mutacije v Super Sonica, potem ko si pobral vseh sedem kaotičnih smaragdov. Zaradi tekmovalnega dvoigralstva. Zaradi kvazi 3D-posebnih stopenj. In zato, ker je to špil, kjer se čuti, da so ga delali s srcem.



Super Mario World – SNES, 1992.
World je najverjetneje vrhunec tako 2D-Mariev kot od strani gledanih ploščad. Na eni strani perfekten nadzor, glavo odpirajoča razgibanost, nelinearnost, mojstrsko potegnjena težavnostna krivulja in gora skrivnosti. Te poosebljajo stikala, s katerimi si sprožil bistvene spremembe na čisto drugih nivojih – tudi tistih, ki si jih že opravil. Na drugi pa razorožujoča luštkanost ter Yoshi, Mariovo jezdno živinče in najbolj objema vredno bitje v univerzumu, ki poosebljа otroške dni. In pozicijo si lahko shranil!



Super Mario 64 – nintendo 64, 1996. J43, 94.
Super Mario World je imel obilo nelinearnega raziskovanja, a občutek enotnega sveta se mu je še vedno izmikal. Tu je popoln triumf dosegel fantastični SM64, kjer si iz osrednjega zvezdišča (huba), ki je povsem dobro deloval kot lastna dimenzija, vstopal v mnoge, tematsko raznolike podnivoje. Aja, pa tisto malenkost od revolucionarno gladkega, netežavnega nadzora lika v trirazsežnem svetu je treba omeniti. Kako se sploh lahko ne zaljubiš v to klasiko?



Gish – PC, 2005. Joker 143, 85.
Računalniki ne bi bili oni, če se ne bi prijaznim živalim in vodoinštalaterjem s konzol zoperstavili z ... em ... črno packo. Sliši se moronsko, ampak košček katrana Gish je bil na podlagi naprednega fizikalnega pogona v tej 2D-ploščadi sposoben marsičesa. Lahko je namreč spreminjal obliko – z napihovanjem je lomil opeke, s sploščanjem in razširjanjem je skakal v zrak, prilepil se je na strop in se cmokajoč vlekel skozi zapletene mehanske sisteme nad jezeri lave.



Pixeljunk Eden – PS3, 2008. Joker 182, 85.
Pred dvema letoma smo že začenjali jamrati, da skakačine zamirajo, nakar se je zgodil preporod. Del njega je bil Pixeljunk Eden, japonski digitalni izdelek za osem evrov, ki je poskusil z novim pristopom. Naš drobni smrakelj™ v pogledu od strani sam ni mogel skakati, pač pa je izstreljeval svileno nit, s katero se je hakljal za stilizirano rastje, ki je estetsko poganjalo kot trtine vitice. Potem se je vihtel v krogih in izkoriščal inercijo zaradi sredobežne sile za lučanje lastnega telesa v elegantnih lokih. Hudo.



LittleBigPlanet – PS3, 2009. Joker 184, 83.
Kot gola ploščada tale britanska simpatičnica, v kateri smo ugledali žakljastega Sackboya, ni bila najbolj posrečena. Fizikalno podprto gibanje 3D-lika v 2D-stranskem pogledu je namreč zadalo rane v ploščadah tako cenjeni natančnosti. Zdrs z roba platforme vsled majavih nog? Gargh! Zato pa je LBP vseboval močna orodja za ustvarjanje lastnih nivojev, v katerih je bilo moč izdelati tudi streljačino in kalkulator, ter možnost njihovega deljenja z internetno skupnostjo. To se je izkazalo za še večjo draž od osnovne kampanje.



Super Mario Galaxy 2 – wii, 2010. J203, 92.
Če iščeš ultimativno čistokrvno ploščado v treh dimenzijah, je to zelo verjetno SMG2. Resda ni umeščena v širok nadsvet, tako kot Mario 64, in formalno zgolj razširja vesoljsko temo iz prvenca. Toda želja po kritiki še takega cinika mine ob količini izvirnih zamisli, norih dimenzijskih variacij na temo hodi-na-desno-in-skači in fantastičnega poigravanja z uveljavljenimi pristopi. Ter ob pametni razdelitvi na ne pretežak glavni kvest in izzivalne dodatne nivoje.

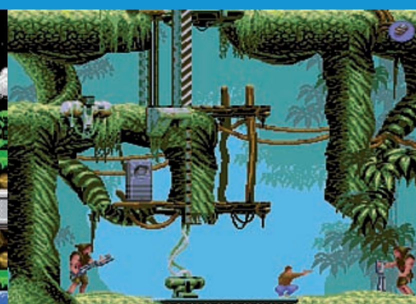
Ducatnik mešane krvi



Knight Lore – spectrum, 1984.
Če meniš, da so mešanje ploščadenja z elementi drugih zvrsti prinesle sodobne igre, si mislu pa za drek stisnu. Knight Lore je namreč nelinearno raziskovanje lokacij, tipičnega za pustolovščine, spojila z veliko napol ugankarskega skakanja. In to v izometričnem pogledu, ki je bil za tiste čase Ultimate-ivno napreden. Za uspešno hopsanje si moral nucati predmete (recimo potisniti mizo k stebru), raziskovalec Sabreman pa se je redno spreminjal v volkodlaka.



Contra – avtomat, 1987.
V nobenem delu run'n'gun serije Contra, zlasti ne v prvem, ni bilo uspeha brez skakanja in streljanja. Brez prvega so te takoj ugonobili agresivni sovražniki in mnoge krogle, brez drugega pa, no, tudi. A za spretnost si bil bogato nagrajen, med drugim z nivoji, kjer si nažigal iz pogleda od zadaj. Na srečo je bil tvoj soldat (in oni od drugega igralca, ki se ti je lahko pridružil) zelo gibčen, saj je šibal in izvajal salte. Podobni špili so Metal Slug, Strider, Gunstar Heroes, Shinobi, Green Beret ...



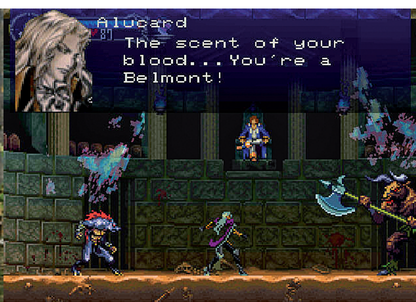
Flashback – amiga, 1992.
Kot eno od podzvrsti ploščad nekateri navajajo 'kinematografične skakačine', in sicer na podlagi življenjsko-filmskega premikanja igralčevega lika. Njihov ata je Prince of Persia, ki v tem pregledu domuje med čistokrvnicami. Tu pa se klanjam nadvse prijetnemu koraku v evoluciji tega podžanra, Flashbacku. Nastopili smo kot agent Conrad, ki si mora leta 2142 v džungli na luni Titan povrniti spomin, da bi rešil Zemljo. Skakali smo, dosti streljali, še več umirali in si v spominu za vedno naredili mesto za Flashback.



Aladdin – PC/mega drive, 1993. J8, 89.
Aladdin (in njegova živetinjskocarstvena izvedenka The Lion King) je morda čudna izbira za najboljše hibride. Mednje spada, ker je v njej veliko sekljanja. Vendar za to obstaja dober razlog: je ena redkih licenčnih poskakovalnic, ki se lahko postavi s kvaliteto. Nič čudnega, saj so za tatičevo animacijo najeli Disneyjeve risarje in v špil nasploh vložili obilo truda. Kar se jim je obrestovalo z vrhunsko prodajo. Današnji ceneni licenčni ščiš tipa Ice Age, naščiči ušesa!



Tomb Raider – PC, 1996. Joker 41, 93.
Človek bi si mislil, da se bodo igralci težko poistovetili z angleško plemkinjo, ki ima umetne joške in oblečena v spodnjice svoje mlajše sestre pleni arheološka najdišča skrivnostnih dragotin. Kar je seveda res. Z njo se ni nihče poistovetil, praktično vsi pa smo jo občudovali zaradi njene elegance pri premagovanju kar zahtevnih 3D-nivojev. Pri tem si je pomagala s streli in občasno rešila kako puzlo. Poleg Maria 64 je bil ravno TR vstopna točka v novo sorto platformščin.



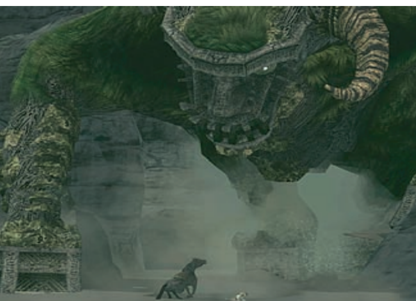
Castlevania: Symphony of the Night – PS1, 1997.
Medtem ko se je leta 1997 v vseh žanrih odvijal masovni preskok v tri razsežnosti, je Simfonija ostala v 2Dju – in se vpisala v anale. Ne toliko po zaslugi spodobnega ploščadenja kot naveze te plati s frpjskim razvojem, nepremočrtnim raziskovanjem velikanskega gradu, sijajnim gotsko srhljivim vzdušjem in mnogimi beštijami, ki si jih premagal tako z orožji kot napredujočimi sposobnostmi. Pravi hibrid, katerega ploščadna stran pa je neobhodna. Slične so Metroid, Cave Story in Aquaria.



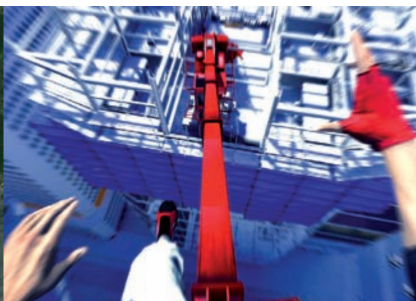
Ratchet & Clank – PS2, 2002. Joker 114, 91.
R&C je resda imel živalski glavni lik, v risankastem 3D je skakal sovražnikom po glavah in nabiral vijake, s katerimi si je kupil priboljške. A vendar je bila to netipična ploščada, saj je menaži dodala krepko merico futurističnega nažiganja in miselne ugankice. V dvojki so orožja frpjsko napredovala skladno z rabo, nakar se je serija vse manj oklepala hopsaških temeljev in postajala tretjeosebna nažigačina z nekaj odrivanja, dokler se na playstationu 3 ni umirila v zlati sredini.



Psychonauts – PC, 2005. Joker 143, 92.
V osnovi so Psihonavti 3D-miks skakanja, streljanja in klasične pustolovščine. A Tim Schafer je vanj stlačil še nečkoliko, od nadgrajevanja sposobnosti prek sonicovskega dričanja do nelinearnosti, premikanja po plošči v slogu Riska, posrečene zgodbe ter norega humorja s poanto. Platformski izzivi so neverjetno raznoliki, tako kot svetovi, ki jih predstavljajo glave pacientov. Ena najboljših iger devetdesetih. Na konzolah je od oka slična izkušnja Banjo-Kazooie za N64.



Shadow of the Colossus – PS2, 2006. J151, 93.
Lepo je obložena ploščadna osnova v SotC, poetični igri, ki jo lahko imamo za umetnino. S fantičem na konjiču raziskujemo žalostno deželo in iščemo kamnite titane, ki jih poganja čarovnija. Ko jih najdemo, se moramo po njih povzpeti in jih natepsti na ranljivih mestih. A to nam uspe le, če se med opletanjem trdno držimo za dlako ter oprijemke in vztrajno iščemo pot po telesih. Genialna zasnova je ključen korak na poti do tiščalnih Assassina in Uncharteda.



Mirror's Edge – PC/PS3/X360, 2008. J187, 82.
Prvoosebno ploščadenje se sliši kot idealen recept za samomor – če ne vidiš lika, kako boš odmerjal skoke? Tudi zato vsa čast Digital Illusionom, da so imeli jajca narediti Mirror's Edge, in EAju, da ga je založil, čeprav je njihov marketing zanikal, da gre za ploščado. Nastopil si kot razborita devojka v nadzorovanem mestu prihodnosti, po katerem si se gibal z obilico parkourjevskih spretnosti in nekaj streljanja ter tepeža. Skakanje pa je bilo precizno, tako da si lahko gibe povezoval v navdušujoča zaporedja.



Braid – PC/X360, 2008. Joker 190, 91.
Na prvi pogled je Braid 2D-ploščada, ki s svojim edinim gumbom za odriv, plezanjem po lestvah in odrivanjem z glav sovražničkov spomni na najzgodnejšo dobo platformščin. Vendar je pomembnejša zanimiva sposobnost rusoglavega mladeniča, da prevrti čas nazaj za par sekund. To botruje številnim izvrstnim ugankam, ki dodobra izzovejo sive celice, a niso rešljive brez spretnega skakanja. Na vse to je privijačena še melanholična & metaforična zgodba o ljubezni in koncu sveta.



Uncharted 2 – PS3, 2009. Joker 195, 91.
Če je Super Mario Galaxy 2 višek iger, ki se osredotočajo na platformiranje, je Uncharted 2 Everest hibridov. Prijemov je v tej filmski odpravi raziskovalca Nathana Draka dosti, od nažiganja iz zaklona prek tiholazenja do tepeža, ugankarstva in sodelovanja s spremljevalko. A vseeno sta skakanje in pomikanje po robovih ploščadi s tiščanjem analogne gobice bistven del izkušnje, ki se neločljivo prepleta z rešetanjem. Kam od tu? Morda v Uncharted 3!






Kot da nima dovolj kidanja smrljivega gnoja pri svojih kozah, se Quattro odloči počistiti še Božičkov hlev. Potem na nebu ugleda repatico in se odpravi za njo.

Okrog božičnih praznikov je spletenih veliko legend. Nenazadnje je to čas zimskega solsticija, ko se očitno stanjša meja med našim, realnim svetom in tistim, v katerem vladajo magične sile. Takisto pa je res, da so se starodavni bogovi morali umakniti novim, ki so s številom vernikov pridobili na moči, nakar je vse skupaj dobilo v roke podjetništvo in v nebesa zalučalo novo zlato tele. Danes verjamemo v to, kar se da kupiti, v velikanske fuzijske krogle na nebu, skale, ki drvijo po brezmejnem onkraju, ter borzne tečaje. Ob vsej znanosti smo pozabili na čarobnost. Toda po besedah velikega moža Arthurja Clarka gre vendarle za eno in isto stvar.

Odkod izvirajo Božičkovi jelenčki?

Vprega, ki prevaža dobrodušnega debeluha po svetu, je pri nas malo znana, kar niti ni čudno, saj ni čisto evropskega izvora. Nordijsko božanstvo Wotan (Odin), prototip modernega Božička, je naokoli jahalo na kozlu. Miklavž, ki ga je nadomestil, je pešačil. Potem pa je leta 1823 izšla božična pesmica Obisk Svetega Miklavža, bolj znana kot Bila je noč pred Božičem ('Twas night Before Christmas), in legende postavila na glavo. Sprva je bil avtor neznan, danes pa jo pripisujejo ameriškemu profesorju teologije Thomasu Clarku Mooru. Navdih za pesem naj bi možak dobil, ko se je pozimi peljal s sanmi. (Zanimivo, isti razlog je kot navdih navedel James Pierpoint, ki je napisal Jingle Bells. Čeprav slednjo poznamo kot božično pesem, naj bi v resnici govorila o Zahvalnem dnevu). Pripoveduje o možaku, ki ponoči ne more spati, zato zasači Miklavža, ki se s sanmi, v katere je napreženih osem severnih jelenov, pripelje na njegovo streho, se spusti skozi dimnik, razdeli darila in pred odhodom vsem zaželi vesel Božič. S temi preprostimi verzi je Clarke Moore zabetoniral sodobno predstavo o prinašalcu daril, zato nekateri kritiki menijo, da je ta njegova preprosta pesmica najbolj vpliven in znan kos poezije, kar jih je kdaj napisal kak Američan.



Miklavž in Božiček sta ista oseba. Ameriški protestanti so otroke obdarovali na božični dan in v 18. stoletju z njimi povezali Miklavža, zahvaljujoč nizozemskim priseljencem.

Thomas je v sani postavil osem jelenov in jih tudi poimenoval. Po vrsti si sledijo: Dancer in Dasher, Prancer in Vixen, Comet in Cupid ter Donder in Blitzen. Vsi ameriški otročaji jih znajo na izust. Ali imajo njihova imena kake skrite pomene, pa je skušalo odgovoriti kup otroških knjig, risank in filmov. Kolikor vemo, jih je pesnik izbral zaradi blagoglasja. Razen morda slednjih dveh, kajti grom in blisk sta vendarle Odinova redna spremljevalca.

Kaj pa Rudolf, porečete, najbolj znani med njimi? Deveti jelen je še novejša pridobitev in, kakor se mi srce trga, porojen iz čisto marketinških razlogov. Leta 1939 ga je namreč Robert May ustvaril po naročilu svojega delodajalca, veletrgovine Montgomery Ward, da bi prihranili denar. Podjetje je vsako leto ob Božiču otrokom zastonj delilo pobarvanke. Tako so naračunali, da bi bilo ceneje, če zadevo izdelajo in natisnejo sami, kot da bi jih kupili. Potrebovali so zgodbo, ki jo je priskrbel May. Ta si je izmislil jelena z rdečim nosom, ki se je svetil v temi, zato so ga ostali izgnali iz tropa. Vsega nesrečnega ga je našel Božiček in mu ponudil mesto vodilnega jelena, ker je s svetlečim nosom videl dlje v megleno zimsko noč. Tako mu je njegova hiba prinesla novo službo. Uresničitev ameriških sanj! Mayev svak, ki je bil radijski producent, je zavohal dodaten denar in pobarvanko z verzi spremenil v božični song za vrtenje po radijskih valovih. Uspeh pobarvanke in božične pesmi je sprožil ustanovitev podjetja Rudolph Company, ki že desetletja mastno služi le z licenciranjem rdečenose spake za nove knjižice, pesmice, filme in risanke.

Odkod kometu rep?

Če govorimo o Božičkovem jelenčku, ga ima vsak prežvekovalec. Zvezde repatice so pa nekaj čisto drugega. Strogo znanstveno gledano ne gre za nič drugega kot gmote ledu in kamenja, ki potujejo po vesolju malo bolj po svoje. Za razliko od planetov, ki se vrtijo v lepi elipsi s soncem v enem od gorišč, repatice hitro potujejo daleč stran, nakar se med vračanjem zvezde skorajda dotaknejo. Včasih katera od njih tudi konča v plamenih.

Prepoznavna značilnost kometa je njegov rep. Dolgo so si znanstveniki razbijali glave, kako nastane. Aristotel (ki je telesu nadel ime komet, iz grške besede kome, ki pomeni lase – torej zvezda z lasmi) je menil, da podobno kot utrinki kometi puščajo sled v zgornjih plasteh ozračja. Z njim se je strinjal Galileo, četudi je slavni danski astronom Tycho Brahe že pred njim dokaj natančno izračunal, da mora biti svetleči predmet na nebu od Zemlje oddaljen vsaj štirikrat toliko kot Mesec. Bilo je treba še skoraj stoletja in novega, zelo svetlega kometa, ki ga je spremljala vsa renesančna Evropa, da so potrdili Brahejevo teorijo. In treba je bilo Isaaca Newtona, da je zakoličil komete kot kupe kamenja in ledu ter dokazal, da rep nastane, ko se zaradi približevanja soncu pričnejo plini znotraj njega širiti, led pa topiti. Rep je zato vedno obrnjen proč od sonca. Mimogrede, ko komet nima repa, torej tedaj, ko se od zvezde oddaljuje, gre za eno najmanj vidnih teles na nebu.



Ljudje smo od nekdaj dajali veliko na nebesna znamenja. Repatica je bila ponavadi znanilec usodnih sprememb. Predvsem so nastradali nedolžni.

Najbolj znan komet je Halleyjev. Gospod Halley je na podlagi Newtonovega dela v osemnajstem stoletju postavil teorijo, da so kometi, ki so jih opazovali v letih 1531, 1607 in 1682, v resnici ista repatica. Pravilno je napovedal, da se bo spet pojavila leta 1759. Temu odkritju na čast ni dobil imena le Halleyjev komet, ki smo ga lahko nazadnje opazovali leta 1986, ampak kar celotna družina. Se pravi vsi, ki napravijo poln krog okoli sonca v dvajsetih do dvesto letih.

Repatice so neukemu ljudstvu vedno predstavljale posebna, običajno slaba znamenja. Kako bi jih ne, saj jih lahko s prostim očesom vidiš poredko (tovrstnim astronomi pravijo 'veliki' kometi) in se je vedno našel kak zarukan kralj, ki je v njih videl napoved, da bo zmagal v vojni ali kaj podobnega. Zato je toliko bolj zanimivo, da se je taisto znamenje znašlo v zgodbi o Jezusovem rojstvu in k njemu pripeljalo modrece z vzhoda. Še danes se jih drži slab glas. Leta 1997 smo lahko opazovali zelo lep komet Hale-Bopp (še vedno jih imenujejo po odkriteljih) in to priliko je eden od skrajnih kultov izrabil za množični samomor. Leta 1910 pa je vest, da bo rep Halleyjevega kometa oplazil Zemljo, sprožila množično paniko. Senzacionalisti so namreč pisali, da se bodo s plini, ki jih je izpustila repatica, vsi zastrupili. Mnja. Tisti, ki so ga takrat lahko videli, so res zvečine mrtvi. Pa ne od strupenih plinov.

Srečnega in zdravega! And now, for something completely different. Xbox 360 je star pet let. A zdi se kot včeraj, ko se je odprava zelenega Jokerja tistega hladnega jutra 2. decembra 2005 natovorila v enega clia in enega modusa, ki ju je prispeval Renault, ter se čez Ljubelj škripajočih gum zapodila v avstrijski Celovec. Lobanjski GPSi so v dobri stari meki onkrajmejnega nakupovanja kazali na eno samo, standardno mesto: v Mediamarkt, kjer imajo tovrstno robo vedno zanesljivo na dan izida. In so tudi jo, zato smo lahko iz štacune, lažji za fir hundert ojroz plus špilen und džojpaden und kabeln, ponosno odkorakali z X360 z 20 GB diska v vrečki. Prvo next-gen konzolo, začetnico nove strojne, HD-generacije. Eno od 300.000, ki jih je izdelovalec dostavil v evropske štacune.

Če bi bili pred kratkim vložili krepke novce v prvo šatuljo iks, bi bili kajpak jezni, kajti Microsoft je pohitel in začetni xbox grdo odrezal od pritoka iger. Nič več špilov za vas! Če bi radi igrali naslednji Halo, nabavite 360ico – čeprav je dvojka zgledala tako, kot da bi dokaj zlahka tekla na enki. A to smo Jokerjevci pričakovali in v holcerskem mestu kljub izpraznjenim žepom in ozeblinam na ušesnih mečicah ostali židane volje. Tako zelo, da smo šli gledat akcijske figurinice Star Wars v Toys'r'Us in se ostudno nažret plesk na žaru v Burger King. Naj se ta hamburgerdžinska veriga nikdar ne pojavi na tej strani Alp, kajti wampi velikosti cistern, sladkorna in platfus se nas zaprmej ne ognejo!



Kaj imajo skupnega peteršilj in sramne dlake? Oboje potisneš na stran, ko ješ.

Vklop novega xboxena v pisarni, kjer smo ga povezali z macovim monitorjem, je sicer minil brez revolucionarnih razodetij. Vsaj za nas, vajene visokih ločljivosti z računalnikov. Takisto ni bila vesoljska kasnejša raba. Project Gotham Racing 3 je bil lep, a nepretresljiv, Perfect Dark Zero se ni izkazal, Call of Duty 2 je bil čisto pecejevski, Quake 4 takisto in še zatikal se je, medtem ko se je za Kameo, ki nam je bil kar všečen, pred kratkim izkazalo, da so ga Rare naredili docela posiljeno in ga najraje sploh ne bi izdali. Poleg tega je bila mašina dosti glasna, zlasti med sukanjem ploščka (tedaj še ni bilo inštalacije na trdi disk), in ko smo jo nevede obrnili iz ležečega v stranski položaj, medtem ko je vrtela DVD, nam je tega prav fino sprasakala. To se dogaja še danes, zato nepoučeni pazite.

Ampak tovrsten nov hardver se zmerom pričaka z rožnatimi očali na nosu in razočaran nisem bil. HD-ločljivost je že sama po sebi prinesla dobršen preskok glede na dotlej carujoči playstation 2, dasiravno ob lansiranju ni bila izkoriščena. Predvsem pa je xbox 360 standardno dostavil omreženo igranje na dobro prenovljenem Xbox Livu, ki je nudil tako vsemrežni multiplayer kot enostavno pregledovanje demov in manjše, cenejše špile, tržene v digitalni obliki. Mutant Storm! Geometry Wars! Idila! Zdaj, ko imata tovrstno štacuno tako PS3 kot wii in ko se zmerom več iger za PC proda čez Steam, je to nekaj vsakdanjega. Leta 2005 ni bilo in Microsoftu je treba za to podati veliko priznanje. Pa čeprav je bilo treba ob prijavi v Live lagati, da si Britanec, Američan ali katerikoli drugi zavojevalec že, samo Slovenec ne, ker naša kmečka država ni sodila v okvir lansirnih območij.

Oboje se doslej ni spremenilo, čeprav je MS xboxa vmes uradno splovil tudi na Češkem in Madžarskem. Najbrž ga bo v Metohiji, Sandžaku in Gorskem Karabahu, preden ga bo pri nas. Takisto je kar malo šokanten podatek, da so vmes zgolj meni osebno crknili že trije 'boxi, pri čemer se mi je v dvajsetletni karieri to od vseh drkalic zgodilo le z enim dreamcastom. Graje vredne reči, ki si jih mora MS zapisati za uho. Z rdečim flomastrom.

A vendar bi zlodjevo mašinco stežka dal iz rok, sploh zdaj, ko je inštalacija na disk standardna in je reč približno normalno tiha. PS3 ima boljše ekskluzive in samo s konzolo, brez računalnika, bi si težko predstavljal neko kompletno igranje. Toda xboxov nabor iger je tako širok in kakovosten ter Live s svojimi grižljajčkastimi uspešnicami tipa Shadow Complex tako privlačen, naročninski multiplayer gor ali dol, da bi se brez šatulje iks kar slabo počutil. Zlasti, ker je uspela na rovaš streženju pravim, zagretim igralcem, ne kot wii, ki se bo kljub prodajnemu uspehu ravnokar onesvestil pod bremenom debilnih zbirk miniigric. Ne, na xbox so take reči začele količkaj orenk prihajati šele sedaj, medtem ko so visoki prodajni rezultati (45 milijonov prodanih kosov) posledica orenk špilov, kot so Gears of War, Ninja Gaiden, Halo in podobnih.

Pri tem je ironično, da Microsoftu po vstopu na trg namenskih igralnih naprav s prvim xboxom v boju z japonskima gigantoma ni nihče pripisoval večjih možnosti. Pa ga poglejte zdaj. Tudi kinectu so se smejali, rekoč, da je to le čuden eye toy. Ampak when money talks, bullshit walks, in 500 milijonov dolarjev za oglaševanje ter 2,5 milijona prodanih kinectov v slabem mesecu dni zgolj v ZDA pravita, da je Microsoft zadel žebljico na glavico. Sam xbox ostaja pozornosti vredna platforma za 'staromodne' igralce, v navezi s kinectom pa se nudi družinam, deci in neznalcem. Do leta 2013, ko bomo najbrž ugledali xbox next ali kakorkoli mu bodo že rekli, bo to trdna naveza, s katero bosta imela Sony in Nintendo dosti preglavic.

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. COD BLACK OPS	84
02. WORLD OF WARCRAFT	666
03. STARCRAFT II	89
04. MEDAL OF HONOR	71
05. FIFA 11	85
06. F1 2010	84
07. NEED FOR SPEED: SHIFT	84
08. DRAGON AGE: ORIGINS	92
09. MODERN WARFARE 2	81
10. NFS HOT PURSUIT	73

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, TDU 2, DEUS EX 2, NFS SHIFT 2

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Dejan Lazič iz Ljubljane (Spider-man za PS3)
- Danijel Kuzma iz Podrastja (ATV vs. MX za PC)

Koliko Facebookovih uporabnikov potrebuješ, da zamenjajo žarnico?
Nobenega. Zamenja jo fotr, ostali pa lajkajo.

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. COD BLACK OPS (PC)
02. WOW: CATACLYSM (PC)
03. SIMS 3 LATE NIGHT (PC)
04. FIFA 11 (PC)
05. FOOTBALL MANAGER 11 (PC)
06. NFS HOT PURSUIT (PC)
07. GRAN TURISMO 5 (PS3)
08. FIFA 11 (PS3)
09. ASSASSIN'S CREED (PS3)
10. PRO EVO SOCCER (PC)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG

Need for Speed: Hot Pursuit

Kabin ni, pogledi pa so trije. Od zadaj ni dobrega občutka brzine in vse je nekam plavajoče, dočim kamera na odbijaču daje izjemen filing hitrosti, a je prenizko postavljena in zato nepregledna. Najboljša je tista znad pokrova motorja. Idealen bi bil ta pogled, a brez havbe. Mimogrede, avto je očigledno širši, kot se zdi, saj mi je pogosto uspelo oplaziti ostale avtomobile, čeprav sem bil prepričan, da bom šel mimo njih.

Najbolj vzgojno sporočilo Hot Pursuita ni, saj veli, da je v prometu napad najboljša obramba. Zato se avtomobili med seboj sesuvajo kot za stavo in karamboli so očitno burnoutovski. K zniževanju 'energije' nasprotnika pripomorejo tudi nastavljanje bodic, bodisi odmetavanje nazaj, bodisi iz helikopterja, cestne blokade in omrtvičenje elektronike.

EA s serijo NFS eksperimentira v vse smeri in najnovejši poskus je obujeni Hot Pursuit, novo poglavje ravbarjev ter žandarjev, ki ga pičijo 300 na uro. Izdelek, poimenovan enako kot tretji del v seriji iz leta 1998, prihaja iz hišnega studia Criterion, ki ga predvsem lastniki konzol poznajo po brzinskih dirkalnicah Burnout. Rezultat je boljši, kot sem se črnogledo nadejal, kajti ubadanje s policaji se mi nikoli ni posebej dopadlo. A hkrati je slabši, kot bi lahko bil. Pa ne zaradi organov pregona, ti so začuda izpadli čisto posrečeno, marveč zaradi nepotrebnih napak.

Kok ma na števcu?

Hot Pursuit niti ne poskuša težiti s štorijo, ozadjem ali glavnim likom. Brezosebno vozimo in to je vse. Večidel to počnemo z raznobarvnimi civilnimi dirkalniki, malo manj, a še vedno dovolj izrazito pa z utripajočimi lučmi in zavijajočo sireno. Vlogi nista povezani, saj vsak del razvijamo samostojno. Globine tu ni in razvoj pomeni le nabiranje točk, ki jih dobimo z zmagami in objestnostmi, s čimer odklepamo nove avtomobile in odpiramo nove dogodke. Denarja, kupovanja, lišpanja in opremljanja tudi ni. Niti registrske tablice ni mogoče personalizirati.

Kar je, je poudarek na superšportnikih. Že res, da sveti japonski trojček, torej RX-8, micka in impreza, očitno mora biti. A to je skorajda celoten niz rižojedih mašinc. Nič karjol, silvij in starih skajlajnov. Prav tako ni golfov, meganov in fokusov. Igra se otvori s porschejem caymanom in gre nato le navzgor, pri čemer celo najšibkejši avti brez težav dosežejo 260 in več. Spisek okoli šestdesetih modelov kajpakda ni primerljiv z Gran Turismovim, kjer je samo toyot dvakrat toliko, vendar številni žlahtniki iz delavnic Pagani, Koenigsegg, Aston Martin, Lamborghini, Bugatti, Maserati, Shelby, McLaren, Porsche in Mercedes več kot zadovoljijo. Ferrarijev, ki so bili poslednjič privzeto prisotni v NFS HP2 pred osmimi leti, spet ni. Morda bodo izšli v plačljivem dodatku, kot so za Shift, a bržda le za konzole.

Sicer so avtorji dali veliko na vizualizacijo, torej vmesne filmčke, animacije, predstavitve in ponovljene posnetke. Prav tako so dirkalniki opremljeni z resničnimi podatki ter opisi. Vendar so za divljenje nad pločevino nalik Test Drive Unlimited in GT5 šablonske prezentacije premalo. Štirikolesniki so le prazne, brezdušne in na videz precej plastične lupine, zakajti špil je brezkabinska arkada in razlike v voznih lastnostih so ustvarjalci ustvarili z dvema drsnikoma. Bistvo je v hitrosti in zabavi, ne v verodostojnosti. Avtomobili so sicer različno okretni, vendar gredo vsi pošrek čez ovinke, iz riti pa jim švigajo modri in zeleni plameni. Vseeno občutek ni čisto ridgeracerjevsko ali outrunovsko lunaren, marveč je dovolj samosvoj. Za mojstrsko driftanje skozi celo 360-stopinske zavoje zahteva več veščin kot tipična arkada. In za razliko od omenjenih naslovov se Hot Pursuit najbolje šofira iz prve osebe.

Uničevanje plavih je žur

Dogajanje je postavljeno v izmišljeno in ne najbolj pestro dekorirano deželo Seacrest County, ki je zavoljo širokih cest z dolgimi zavoji s prostornimi izletnimi conami in drsečo ograjo raj za dirkače. Da bi jim bili kos, so tamkajšnji policaji enako dobro opremljeni, saj njihov vozni park vključuje vso hudo mašinerijo, do zonde in veyrona, in bodo storili vse, da bi cestne predrzneže spravili s ceste.

Dobesedno. Bit Hot Pursuita je namreč v medsebojnem nagajanju oziroma v trkalnem uničevanju. V vlogi civila drvimo do cilja, po možnosti pred vsemi sotekmovalci, in spotoma onesposabljamo zoprne policaje. Kot slednji pa moramo norce na silo ukrotiti. V obeh primerih imamo poleg surovega zaletavanja na razpolago še nekaj pomagalnih nucnikov. Ena stran lahko pokliče na pomoč helikopter ali postavi cestno zaporo, delinkventi pa morejo džemirati policijsko komunikacijo ali vklopiti dodatni turbo. Oboji imajo tudi dve orožji: elektromagnetni pulz za streljanje spredaj vozečih in špice za zaustavljanje zasledovalcev.

Nemara bi bilo bolje, da bežalci ne bi imeli napadalne orožarne. Toda vseeno so te možnosti kar v redu izvedene in igralcu dajo več dela, kot bi ga golo tiščanje. Za nameček sta vključena še strateška elementa: vratolomne krajšnice, ki včasih niso ne eno, ne drugo, in nitro, ki se samodejno polni pri spretnih manevrih in ga je treba uporabiti ob pravem času. Tako da nekaj malega globine vožnja v Hot Pursuitu le ima.








Dirka drvi, polcajem beži, to je LordFebo, drzen za tri.

73 spet deželne ceste in najjači avti ✔ soliden vozni model ✔ presenetljivo zabavno miličništvo ✔ primerjava rezultatov s prijatelji ✔ ni duhca in razdeljenega zaslona ✖ malo več avtomobilskega fetišizma ne bi škodilo ✖ okolica je premalo slikovita ✖ malo opcij ✖

Criterion / Electronic Arts


Cvetober dirkalnikov je izjemen in nekaj modelov še nismo nikoli vozili v virtualnih svetovih. Sem pa potihem upal, da bo priložen Shelbyjev prototipni roadster. Starih avtomobilov, recimo izvirne cobre ali countacha, ni. Itak v tako arkado ne bi sodili.


Pogoste bližnjice, ki za osmisljenje zahtevajo veliko mero spretnosti, so dobra popestritev. Tako kot vsi ostali sestavni deli, recimo nastavljanje zapor, pridejo najbolj do izraza v večigralstvu.

Kajpakda je še vedno zadosti klasičnih dirk brez fizičnega obračunavanja. Takrat nam je na poti le redek promet in pol ducata nasprotnikov, ki so z elastiko pripeti na nas. Tako imenovani 'catch up', ki prilagaja sotekmovalce, tako da so hitrejši, ko zaostajajo, in počasnejši, ko so v vodstvu, je žal neizklopljiv. Zato jim le stežka pobegnemo in obratno. Ker je neprestano gneča, to sprva doprinese k izzivu in vzdušju. Toda kmalu začne delovati umetno in goljufivo, saj te zasledovalec prehiti, četudi voziš s končno brzino.

Resnična družabnost: nezadostno!

Samotarska izkušnja predstavlja grozd bolj ali manj premočrtno odpirajočih se dogodkov na obeh straneh pravice. Stopničk, ki so nujne za napredovanje, ni problem doseči in pravzaprav bi mestoma sedlo več izziva. Tudi vzdušje bi lahko bilo dosti bolj hrumeče, saj je zvok motorja prezadušen in skrit za sicer fino muziko. Nadzor je v redu, pri čemer se joypad zaradi obilice komand obnese bolje od tipkovnice. Volan po mojem za tole drčo ni. Igranje mestoma dolgočasijo neprekinljive animacije, burnoutovske ponovitve karambolov in čakanje. Nasploh obča privlačnost niha. Sprva je igra zaradi frišnosti kul, nato zvodeni, nakar se ponovno odpre. In tako vse do kraja, ko pridejo dirke s hitrostmi 400+. Res bi sedla bolj pestra okolica, dasi se proge vijejo od primorja prek podeželja do zasneženega hribovja. Skupaj vzeto je puščavniška izkušnja solidna, a brez presežkov in z nekaj grenčice.

Druga plat Hot Pursuita, na katero založnik veliko stavi, je socialnost. Ne zgolj ozko večigralstvo, marveč spletna družabnost s prijateljčki in sporočili in tako. To v praksi pomeni, da svojim frendom, ki si takenako lastijo dotično igro, kot izziv pošiljam svoje rezultate enoigralskih dirk, skušam preseči njihove samotarske dosežke in jim pišem zasmehovalna sporočila. V ustvarjeni skupnosti svojih bližnjih se tako samodejno vodijo lestvice in preseganje znančevih časov je precej samozadovoljujoče. Na žalost pa igra ne da prav nič na prijateljstvo za istim zaslonom. Duhca (ghost cara), torej posnetka dobre vožnje, ki bi se izkazal za koristnega tudi za deljenje po spletu, ni. Takisto ne razdeljenega zaslona, kar je toliko večji minus v konzolastični izdaji. Za obe pomanjkljivosti imam ustaljeno besedno zvezo: kratkomalo nezaslišano. Nadalje ni obilice možnosti niti v samem multiplayerju. Lahko izberemo med dirko ali vročim zasledovanjem, medtem ko naprednih nastavitev v smislu izklopa prometa ali orožij ni. Celo tipkovno kramljanje manjka.

Pohlep in ohrnija

Pozdravljam, da se s prostranimi deželnimi cestami in luksuznim plehom serija vrača h koreninam. Need for Speed se je od tega tako oddaljil, da ga večina igralcev pozna le po tematiki Hitrih in drznih. Hot Pursuit ni slab izdelek in nemara zato pomanjkljivosti še bolj jezijo. Obrtniško štancanje vsako leto vedno terja svoj davek, tako pri zmožnostih kot v vsebini. Pogrešam več pestrosti okoliša in prometa, na primer šleparje. Pogrešam več možnosti divljenja nad avtomobili, saj potencial za to je. Zakaj niso predstavitve boljše, zakaj ni mogoče sesti v notranjost, zakaj sploh ni kabin? Ker jim je najbrž zmanjkalo časa oziroma se avtorjem ni dalo zmodelirati tega privzetega elementa. Pogrešam kako krajšo krožno, dirkališčno progo, kakršnih se spomnimo iz nepozabne enojke. Tako za večigralstvo kot za starošolsko drgnjenje in podiranje rekordov. A na takšno početje se špil gladko požvižga, saj sploh ne nudi single dirk, torej ta in ta avto, ta in ta proga, te in te opcije. Nema. Ta varianta bi ob prej omenjeni spletni družabni tekmovalnosti prišla hudo do izraza.

Čemu ga EA tako biksa pri osnovnih sestavnih delih, mi ostaja neznanka. Pri tem pa založnik brez slabe vesti prodaja (!) odklep vseh avtomobilov in dodatno kodo za spletno igranje, ki jo mora nabaviti kupec rabljenega konzolnega špila. In nedvomno bo v nekaj mesecih prišlo še nekaj dodatnih pločevinastih paketkov za desetaka. To je nekul!

Hot Pursuit tako sam po sebi ni slab nakup in večigralstvo, ki je že pregovorno zabavno početje, je v krogu znancev in v dveh vlogah šofiranja še bolj privlačno. Motijo pa slaboumni kiksi, zato taka ocena. Upam, da Test Drive Unlimited 2 ne bo razočaranje.




Mazda RX-8

Mazdin mestni dirkač, ki je stalen gost vseh dirkaških iger, si omembo zasluži zaradi svojega izjemnega pogona. Namesto Ottovega agregata na bate ga namreč ženeta Wanklova rotacijska motorja in je praktično edini serijski avto s tako tehnologijo. Gre za preprosto, lahko mašino, katere temelj je trikotna gred, vpeta v ovalno ohišje. Ta rotor je edini gibajoč se element, saj ni ne odmičnih gredi, ne ventilov. Izgorevalna komora je kar prostor med stranico gredi in krivuljo ohišja. Zato ima sistem boljše razmerje med močjo in težo ter se zelo rad vrti, minusi pa so najmanj velika poraba bencina in olja ter neekološkost. Čeprav je Wanklov motor butični izdelek, s katerim se širše bavi edino Mazda, je RX-8 skupaj vzeto odličen, uživantski kavarniški dirjalnik.





Aston martin one-77

Od nekoč uspešne angleške avtomobilske industrije je ostalo komaj kaj. Bentleyja ima VW, Rolls Royce in Mini sta pod BMWjevo streho, Jaguar in Rover pa pripadata Indijcem. Še najbolj angleški, čeprav ne povsem, je Aston Martin. Krona znamke, ki jo široke množice največkrat povežejo z Jamesom Bondom, je od oktobra letos model one-77. Ta z linijami in masko ohranja hišno prepoznavnost, pri čemer osnovo nadgradi v res hudo obliko z najsodobnejšimi detajli. Kar je za poldrugi milijon evričev tudi za pričakovati, dočim številka v nazivu označuje planirano število izdelanih kosov. Edinstvenost potrjuje spredaj nameščeni 760-konjski, 7,3-litrski 12-valjnik, ki je najmočnejši atmosferski motor sploh. Malo verjetno, da ga bomo kdaj videli na slovenskih cestah.



Bugatti veyron 16.4

Noben avto v novejši zgodovini ni bil deležen večje pozornosti kot Volkswagnov veyron. Pobudo za ambiciozno izdelavo najhitrejšega, najmočnejšega in najdražjega dirkalnika je dal takratni šef koncerna Ferdinand Piëch osebno. A le malokdo je ob najavi pred desetimi leti verjel, da bodo tak stroj presežkov kdajkoli spravili v serijsko sestavo. Gordon Murray, oblikovalec mclarna F1, se je projektu javno rogal in avto označil za otročji poskus paranoične firme. Toda veyron, imenovan po predvojnem dirkaču, ki je z bugattijem type 57 zmagal v Le Mansu, je leta 2005 ipak zapeljal na cesto. 16 cilindrov, 8 litrov in 4 turbine proizvedejo 1250 Nm navora in 1001 konj ter spravijo dobri dve toni težko vozilo do hitrosti 408 kilometrov na uro, kolikor je tedaj namerila Guinnessova komisija. A če boste po naključju veyrona kdaj sunili, vedite, da se bo v normalnem načinu števec ustavil pri 375. Za več mora voznik pred štartom s ključem vklopiti modus top speed, ki prilagodi podvozje, difuzorje, zakrilce in volan. Davek za to mogoto je 1,3 milijona evrov, 40-litrska poraba v mestu in domala liter na kilometer pri polni hitrosti ter 25.000 evrov za set gum. Mimogrede, leta 2007 je veyronu



prestol vzel precej manj dodelan in trikrat cenejši Američan SSC ultimate aero TT (dvoturbinski V8, 1200 konj, 412 km/h). Nemci zato niso sedeli križem rok, marveč so letos dali v salone nadgrajenega veyrona super sport s 1200 konji in zabeleženo urnostjo 431 kilometrov na uro. Tega modela v igri ni in ga ne gre mešati z grand sportom, ki je zgolj targa izvedenka osnovne inačice.

Lamborghini reventón

S podobo lovskih letal navdahnjeni, v ogljikova vlakna preoblečeni murcielago je nedvomno eden najbolj zajebanih avtomobilov, kar jih je. Krivulj praktično nima, vse je oglato, prisekano in nevarno, najsigre za avionski spredek, vzvratna ogledala, stranske usmerjevalnike zraka, konec izpušne cevi ali zadnje LED-luči. Še prikazovalni displeji grejo z roko v roki z letalsko pojavo. Tovarna, ki je sicer v lasti Audija, a je še vedno nastanjena v Sant'Agati Bolognese, rodnem mestecu Ferruccia Lamborhginija, je vkup dala borih dvajset reventónov za ceno evrskega milijončka po komadu. Mašina in performanse so drugače enake kot pri murcielagu LP 640, torej dvanajstvaljnik, 640 konj in 340 na uro.



Mclaren F1

Kar je veyron zdaj, je bil mclaren F1 v devetdesetih letih prejšnjega stoletja. Pravzaprav je držal žezlo najhitrejšega do leta 2005 in polnoletnosti navzlic je to remek delo inženirja Gordona Murrayja še dandanašnji avto presežkov. Poleg znamenite nazivne hitrosti 372 km/h je njegova prepoznavnost troje sedežev: voznik v sredini spredaj, prostor za ne preveč ritasti frači pa ob straneh. Nad zadnjo osjo je vpet atmosferski BMWjev agregat V12, ki je skupek dveh vrstnih šestvaljnikov iz tedanjega M3. Moč je 'le' 630 konj, tako da sta za urnost zaslužni zlasti teža vsega 1200 kilogramov - čeprav je imel tako klimo kot Kenwoodov zvočni sistem - in večini modernih superšportnikov nadmočna aerodinamika. Mimogredna zanimivost so kolesa, ki so samo 17-palčna. Angleška delavnica McLaren, ki jo je ustanovil Ron Dennis, je sestavila 106 primerkov te legende, a sem je vštetih 28 komadov podaljšane dirkaške različice GTR



(na sliki v zadnji vrsti). Zaradi proslavljenosti in redkosti cene cestnih izvedenk na dražbah presežejo tri milijone. (Prihajajoči mclaren MP4-12C, takisto na voljo v špilu, ni tako visokoleteč dirkalnik, saj bo koštal le četrt milijona in šel le 322 na uro.)

Pagani zonda cinque

Delavnica Pagani je nastanjena v Ferrarijevi Modeni, a ustanovitelj Horacio Pagani je čisti Argentinec, ki je prišel v Italijo lovit svoje avtomobilistične sanje in se je sprva udinjal pri Lamborghiniju. Svoj prvi avto je hotel krstiti po legendi formule ena in pomočniku Juanu Manuelu Fangiu. Vendar je slavni rojak leta 1995 umrl, zato je za ime izbral argentinski veter, zondo. Odtlej se je zvrstilo kar precej njenih inačic, vsem pa so skupni skrajno dirkaška podoba, AMGjev dvanajstvaljnik in prepoznavna rit z navzgor obrnjenimi izpušnimi cevmi. Poslednja v nizu je cinque, 680-konjska neudobna surovina, ki pelje kar 400 kilometrov na uro hitro. Obstaja natanko pet primerkov, vse od njih vozijo v Hong Kongu.



Alfa romeo 8C competizione

Na Maseratijevem temelju in okoli Ferrarijevega osemvaljnika zasnovani Alfin superšportnik je poklon povojni seriji 6C competizione, s katero je Fangio zmagal na dirki Mille Miglia. Kljub temu, da je stroj 'le' alfa in da je izdelan renomeju primerno površno, je tovarna brez težav prodala napovedano serijo 500 komadov s cenovno postavko približno 200.000 EUR. Od tega jih je dobršen del šel v ZDA in na Japonsko, kjer blagovna znamka sploh ni prisotna. Alfisti so bili presrečni, ko se je izkazalo, da zmore avto namesto uradnih 292 kar dobrih 300 kilometrov na uro! Obliko od 8C, tako spredek kot zadek, je povzel alfin malček mito.



Koenigsegg agera
Zgodba 8-letnega Šveda Christiana von Koenigsegga se čita kot pravljica. Pri dvaindvajsetih letih se je pridušal, da bo izdelal najhujši avtomobil, ki bo konkuriral takratnemu carju, mclarnu F1. Osem let kasneje je prodal prvi primerek CC8S, leta 2005 pa je z modelom CCR za dva meseca postavil hitrostni rekord, s čimer je prehitel mclarna in izpolnil svoj najstniški sen. Sledili sta izvedenki CCX in CCXR, v pripravi pa je agera, nov švedski poskus za naskok na lestvico najhitrejših homologiranih avtomobilov. Če bo dvakratno prisilno polnjeni 4,7-litrski in 910-konjski osmak kos opravilu, bomo zvedeli 2011. Velja pa poudariti, da je pol tone lažji od veyrona.



Nissan GT-R specV
Film Hitri in drzni, ki je mladino okužil s fenomenom pouličnega dirkanja, je obenem v svet ponesel slavo malo znane japonske avtomobilistične ikone, Nissanovega skylina GT-R generacije R34. Ta civilni dirkalnik nevpadljive oblike, ki je bil cenovno in zmogljivostno umeščen med klasične dvolitrske turbake tipa impreza in evropske športnike, po uradnih poteh ni nikoli zapustil dežele Tokijcev. Tudi 'importi' so bili zaradi volana na drugi strani redki. Sicer se je našla delavnica za premeščanje obroča in stopalk, vendar so bile predelave butične. In ravno ta nedostopnost, katalizirana s filmi, igrami in internetnimi posnetki tisočkonjskih modelov, je bila glavna draž skylina. Ironično je k temu le malo pripomogla njegova prevlada na daljnevzhodnih dirkah turnvagnov (JTCC in podobno), saj njihov glas do Zahoda ne seže.



Proizvodnja proslavljene izvedenke GT-R R34 se je pričela leta 1999 in končala tri leta kasneje. V tem času je prišla na trg tudi vrsta omejenih serij. Avto je imel pod pokrovom vrstni, 2,6-litrski šestvaljnik z dvema turbinama, katerega dejanska moč pa je stvar debate. Japonske tovarne so imele dogovor, da ne prodajajo avtomobilov nad 280 konj. No, skyline GT-R jih je imel krepko čez tristo, kar mu je ob izpopolnjenem štirikolesnem pogonu omogočalo cestno nadmoč. Majhna edinstvena podrobnost, lastna le temu nissanu, je osrednji 15-centimetrski LCD, ki prikazuje dogajanje v mašini in celo g-sile.
Fabrika je na Tokyo Car Showu 2001 pokazala GT-R concept, naslednika skylina za 21. stoletje. Zahteva šefa Šira Nakamure je bila jasna: avto se ne sme zgledovati po evropskih, odraža naj japonskost in mora biti podoben Gundamovim robotom. Na le-te naj bi res spominjale nekatere njegove oglate linije in izpuh. Kaj bolj konkretnega so predstavili šele štiri leta kasneje pod imenom GT-R proto. Ta avto je leta 2007 naposled le zapeljal na cesto. To pot ga žene šestvaljnik s postavitvijo V in prostornino 3800 ccm. Turbo polnilnika poskrbita za moč okoli 480 oziroma z letošnjo nadgradnjo 545 konj. Navkljub na pogled ne pretirani aerodinamičnosti nissan doseže končno hitrost kar 310 kilometrov na uro in pospešek polčetrte sekunde do sto. Z novim GT-Rjem proizvajalec cika više kot prej: konkurirati želijo visokemu razredu, denimo rivalu, porscheju 911. V večini testov, vključno z vožnjo po špagetasti progi Nordschleife, je Japonec prehitel Nemca. Tudi ta avto ima velik displej, videz prikazovalnikov na njem pa so dizajnirali Polyphony Digital, avtorji serije Gran Turismo.
Različica specV, ki je v špilu, ima enak motor, le turbini lahko ustvarita večji pritisk. Drugačni so amortizerji in platišča, ostale razlike pa so v kozmetiki, zlasti v elementih iz ogljikovih vlaken. In v ceni, saj s postavko 150.000 evrov stane za dve normalni izvedbi.

Ford GT
Malokdo ve, da je v začetku šestdesetih let prejšnjega stoletja nek ameriški avtomobilar Henry hotel kupiti avtomobilsko tovarno nekega italijanskega Enza. Slednji je zadnji trenutek od posla odstopil, zato je Ford, kakor se je Henry pisal, svoji ekipi naročil, naj dajo vse od sebe, da v vzdržljivostni dirki Le Mans premagajo tedanjega kralja Ferrarija, kakor se pisal Enzo. Tako je nastal prototip GT40, ki je na omenjeni tekmi slavil ne enkrat, maveč kar štirikrat v nizu od leta 1966 do 1969. V spomin na legendo je Ford pred petimi leti izdelal novodobni dirkalnik z očitnim retro videzom, imenovan kratko GT. Cilj je bil znova prekositi inženirje iz Modene. Uspelo jim je, kajti ford GT je bil ob petino nižji ceni s 560 kompresorskimi konji in 330 kilometri na uro močnejši, hitrejši in tudi v praksi urnejši od tedaj aktualnega ferrarija F430. Za marsikoga je dotični model, ki so ga izdelovali le do leta 2007, edini sodobni ameriški superšportnik.



Porsche 918 spyder
Hibridni dirkaški projekt XG10, ki ga je Porsche predočil spomladi v Ženevi, je doživel tako dober odziv, da so se šefi brez obotavljanja odločili za maloserijsko proizvodnjo. 918 bo vrh hišne ponudbe, kjer bo nadomestil utrujeno carrero GT. Imel bo manjši batni agregat od predhodnikovega: 3,4-litrski V8 s 500 konji napram 5,7 / V10 / 612. Ampak skupaj vzeto bo moč višja, konkretno prek 700 živali, saj bodo bencinskim eksplozijam pomagali še trije elektromotorji, od katerih bosta dva samostojno poganjala prednji kolesni par. Vsi stroji bodo vklopljeni le v dirkaškem načinu, dočim se bodo v navadnem inteligentno dopolnjevali. V ekološkem modusu pa bosta poraba in izpust ničelna. To bo zadostovalo za petindvajset kilometrov poti, čemur bo sledilo več ur napajanja baterij. Akumulatorje seveda filata tudi osrednji motor in zavorna energija. Poraba pri normalni vožnji bo zato okoli štiri litre na sto kilometrov. Kako žejen bo 918 pri gnanju mašine do 9200 obratov, kolikor bo zmogla, pa stuttgartski marketing ne pove.



Mercedes SLR mclaren stirling moss
Trikraki superšportnik SLR mclaren prodajno ni bil baš uspešen model. Kljub temu pa gre za remek delo, ki ga je v živo veselje pogledati. Sčasoma se je nabralo nekaj podizvedenk. Ena od njih je stirling moss, imenovana po istoimenskem še živečem dirkaču, ki je leta 1955 z mečko 300 SLR zmagal na Mille Miglia. Po njem je novodobni bolid dobil brezstrešno, brezvetrobransko obliko, ki zagotovo poskrbi za veter v laseh in muhe v zobeh. Še posebej pri 350 na uro. Mercedes je sestavil 75 teh 640-konjskih avtov po ceni 750.000 evrov, kupi pa ga lahko le tisti, ki si lasti že navadno varianto SLRa.



Namenski policijski avto
Crown victoria, velik Fordov sedan, ki ga največkrat vidimo v vlogi taksija ali policijskega vozila, je nedvomno eden najbolj prepoznavnih ameriških avtomobilov. Policijsko kariero v Hot Pursuitu zato pričnemo prav z njim. Ker ima pod pokrovom neekonomičen in neekološki osemvaljnik ter je nasploh za časom, ga bodo prihodnje leto nehali izdelovati. Tovarna ima že pripravljen nov policijski prestreznik, 360-konjski taurus SHO, ki je prav tako vključen v igro.
A oba modela, kot še vrsta ostalih v službi pregona, recimo chevrolet impala in dodge charger, so klasični potniški avtomobili, ki jih naknadno predelajo za redarski namen. Zato sta se našla bivši policist in bivši Fordov uslužbenec ter spočela idejo o avtomobilu, razvitem le za policijo, pri čemer sta izhajala iz dejstva, da imajo vse ostale socialne službe, od gasilcev do smetarjev, lastna delovna vozila. Ustanovila sta firmo Carbon Motors in projekt E7 je plod večletnih raziskav med uniformiranimi uporabniki. Prvi primerki bodo na ceste zapeljali čez dobro leto. Za motor so šli v španovijo z BMWjem, ki je pripravil trilitrski šestvaljni turbodizel s 300 konji, medtem ko bo vse ostalo ameriško. Avto ima seveda že vdelano vso možno komunikacijsko opremo, vključno z računalnikom, kamerami in prepoznavo registrskih tablic. Izdatno je poskrbljeno za varnost, kar pomeni okrepljena vrata, nočno gledanje, zaznavanje sevanja in nosilca za puški v kabini. Poudarek je na ergonomiji, zato so sedeži združljivi s krofastimi ritmi in bogatimi opasači, zadnji del pa je prirejen vstopanju ter izstopanju aretirancev. Skratka, avto je videti kar hud, zlasti ob signalnih modrih in rdečih ledicah na vseh koncih karoserije. Toda hkrati deluje nekam strašljivo, neprijludno, kot kak mali Robocopov tank. No, za Ameriko je primeren, ostali pa se ga lahko nagledamo v špilu.



Super Meat Boy

Odkar igram neodvisniško ploščadno arkado Super Meat Boy, so se moje mesninske nakupovalne navade spremenile. Prej sem hladen kot špricer stal pred vitrino, s kotičkom očesa motril teto narezovalko in premišljal o vsem ostalem. Zdaj pa živčno pričakujem, da se bo iz tal zdaj zdaj stegnila krožna žaga, ki me bo v gejzirskem pršu razcefrala na drobne koščke. In če se bom temu uspel ogniti, me bo na poti do blagajne napadla zlobna banana, posiliti me bo skušal osoren žakelj detergenta in neusmiljena zapornica pred blagajno mi bo tako polomila kolena, da bo Joe Pesci v Casinu videti kot amater.

Ja, tak je Super Meat Boy. V realnost je sposoben narediti zarezo, skozi katero začno pronicati more. Take, v katerih SPET nisi zmogel preskočiti prepada in se ogniti žverci.

Snetija mika vegetarijanstvo, saj se mu tale svinjska polovica zatika v goltancu.

82 **premagovanje demonsko zamišljenih ploščadnih ovir ima svoj čar ✓ dosti vsebine ✓ natančen nadzor ✓ ej, kos mesa si – to je fa-lična prispodoba ✓ razen truda, da bi te najhitreje ubil, od špila ni kaj dosti ✗** ***Team Meat***

Krvavice

Na videz res ni nič takega. Si kockast kos mesa z obrazom, rokami in nogami (ne sprašuj), ki bi rad rešil svojo obližasto punco (resno pravim, ne sprašuj!) pred zlobnjakom v fraku. Baba čaka na koncu vsakega grižljajčkastega 2D-nivoja, ki so dolgi le nekaj zaslonov ali celo samo enega. Stopnje so zaporedoma nanizane na karti trenutnega sveta, a jih lahko kljub premočrtnemu sosledju preskakuješ. Za obračun s šefom ti ni treba niti narediti vseh, toda goljufanje odsvetujem, ker je s tem tako kot s frulicami za warpe v starih Mariih. Najprej si jih bil vesel, nakar te je uničujoč skok težavnosti poslal v norišnico praskat omet z zidov. S trepalnicami.

Vse, kar ima tvoj hitri in gibčni mesnatko na voljo, so tek, skok in odriv od zidov. Nobenih skakanj sovražnikom na glavo, saj te stik z njimi takoj ugonobi, kaj šele orožij. Nevarnosti pa je veliko. Veliko veliko. Kar pomeni preživetje le, če pokažeš dobršno merico spretnosti in natančnosti, drugače se brž spremeniš v maso za čevapčiče. Res je, da imaš življenj neskončno. Toda vsak crkot te rukne na začetek nivoja, da moraš znova skozi nesramno postavljene ploščadi. Čez grozeče ovire, med katerimi je milimeter prostora za varen doskok. Mimo kotalečih se in plazečih se falotov. Nad špice in smrtonosno preštrihane stene. Prek vetrov, ki sopejo iz nevarnih ventilatorjev. Okrog sledilnih izstrelkov. Pod udarjajočimi bati in nad laserji. Da: ubije te vse, kar je videti, kot da bi te lahko ubilo, in še marsikaj, kar ni videti tako.

Pečenice

Premagovanje večkrat genialno razpostavljenih odurnosti, ki ustvarjajo dihjemajoč tempo, je razlog za obstoj Super Meat Boya. Če si želiš ploščadarskega izziva, je igra za svojih 14 evrov na Steamu ali 10 na Xbox Live Arcade (verzija za X360) briljantna. Kaznuje te za najmanjši spodrsljajček, za spoznanjce napačno odmerjen skok, za trzajčič v nepravem trenutku. Če pa si precizen in vztrajen ter poseduješ nadpovprečne skakalne skillze, si nagrajen.

A navadne stopnje še zdaleč niso vse. Tu so težke temne verzije nivojev (dark world), skrivne stranske stopnje (warp zones), ki še bolj kot siceršnja vsebina parodirajo osembitne skakčine, pobiranje obližev, ki so običajno na neugodnih mestih, zbiranje ocen A+, ki jih dobiš le, če te nivoje opraviš pod časovno omejitvijo (je treba poudarjati, da ta ni odpustljiva?), in tekmovanje s prijatelji na spletnih lestvicah. Kako slab si, vidiš v posnetku po koncu stopnje, ki v hitrem zaporedju pokaže vse tvoje smrti. Šprpljoootz!

Največ dinamike pak prispevajo skriti liki, ki jih dobivaš z opravljanjem podnivojev in pobiranjem obližev ter imajo drugačne sposobnosti kot Mesofant. V računalniški inačici so denimo headcrab iz Half-Lifa, ki se lepi na pokončne površine (na xboxu je tak Gish), Steve iz Minecrafta in stricelj iz VVVVVV ... X360 ima Spelunkyja z eksplozivnim skokom, tujčka iz Alien Hominida, ki s streljanjem navzdol zviša skok ali upočasni padanje, in Tima iz Braida, ki previja čas nazaj ... skupen obema inačicama pa je med drugim Commander Video iz serije Bit.Trip, ki izvaja horizontalno podaljšane skoke. Če z Meat Boyem ne moreš doseči obliža ali opraviti nivoja, poskusiš z alternativci. Če jih seveda zmoreš odkleniti.

Klobase

Večina jih ne bo. Še več, večina ne bo prišla niti čez prvi svet. Kar je umevno: SMB je špil za manjšino. Za ploščadne elitiste, ki jih navdušuje goli izziv. V tem je dober. In veliko ga je, več kot tristo nivojev, ki jih lahko v želji po mojstrovanju nažigaš mesece.

Žal pa izven tega ne nudi ničesar. Je do kosti obrano bistvo skakanja, ki pozabi na dosti elementov, po katerih se ploščade rade odlikujejo. Denimo po simpatičnem svetu (tu je okolica krneki in amatersko izrisana), izvirnih sovražnikih ter pasteh (domala vse je že videno) in širšem kontekstu. Njegova kvazi parodična štorija je manj inteligentna, kot misli, dočim adrenalin zaradi težavnosti čez nekaj časa izpuhti. Tedaj ostane puščoben niz zajebanih nivojev, ki puhtijo edinole od želje, da bi te zatrli. To vodi k manj kompletni in kompleksni igri od platformskih naslovov, ki so slično zahtevni, a si dajo opravka s širšo sliko, od Mariev prek VVVVVV do Mega Mana ter Spelunkerja.

Če poženeš emulator in naložiš kako ploščadno klasiko, kot je Super Mario 3, pa itak ugotoviš, da Dručak-fant sploh ni tako težak, kot gre o njem fama. Le mi smo pomehkuženi.

Večigralstva igra nima, temelji pa na flashevskem Meat Boyu. Tudi inačico za PC je najbolje igrati z analognim joypadom, saj so popravki smeri s tipkami težki. Zajebantska avtorja to poudarita takoj spočetka. Računalniško izvedenko so po izidu morili hrošči, ki so jih zvečine že zatrli, januarja pa naj bi dobila urejevalnik nivojev, ki si jih bomo delili. Verzija za X360 ima po drugi strani avtomatičen, zastonjski dotok izbranih novih stopenj ('Teh Internets'), če si pobral dvajset obližev.

PS3™
PlayStation 3

Igralna konzola
PlayStation3 320 GB + igra Gran Turismo 5

Prepustite se domišljiji! Uživajte v igranju iger v Full HD ločljivosti, gledanju kristalno jasnih Blu-ray filmov, pregledovanju slik, brskanju po spletu (Wi-Fi, LAN) in poslušanju glasbe. **Podpora za PlayStation Move in 3D tehnologijo!** Igra Gran Turismo 5 vam omogoča, da preizkusite najbolj znane dirkalne steze na svetu z elegantnimi dirkalnimi vozili vseh časov.

nerazrezana cena: 349,90 €

10x34,99 €

razrezana cena
10 obrokov
EOM 0%

BIG BANG e-katalog daril in popustov

Natisnite ***e-kupon*** za ***popust*** ali promocijsko ***darilo!***



Prelistajte e-katalog izbranih izdelkov **posnetih medijev, telefonije, konzol in video iger** na **ekatalog.bigbang.si**. Za izbrane izdelke iz e-kataloga si natisnite e-kupon za pripadajoči popust ali promocijsko darilo in ga unovčite na blagajni pri nakupu v trgovinah Big Bang.

Do promocijskega darila ali popusta je kupec upravičen le z natisnjenim e-kuponom iz e-kataloga. Akcija traja od 1. 12. do 31. 12. 2010.

PS3™
PlayStation 3



Zvočniški sistem
PlayStation3 Sound Bar System

Surround Sound System ima na voljo dva vhoda – optični avdio vhod za povezavo z napravami, kot so PS3 konzola ali TV in analogni avdio vhod za povezavo s prenosnimi napravami, kot je konzola PSP, prek katerih boste v dnevni sobi lahko poslušali tudi glasbo.

169,99 €

Wii™

209,99 €



Igralna konzola
Nintendo Wii Black Sport Resort

Konzola vam omogoča krmiljenje z gibanjem, tako da boste pri igri lahko sodelovali tudi s svojimi gibi. Priložen komplet iger Wii Sports (kegljanje, boks, tenis, golf in baseball), Wii Sports Resort (igra vsebuje 12 športnih panog vključno z lokostrelstvom, boardanjem, košarko, bowlingom) in Wii motion kontroler za boljšo zaznavo gibov.

Wii Fit™

89,99 €



Wii dodatek
Wii Fit Plus with Ballance

Dodanih je 21 povsem novih vadb, s čimer boste imeli skupno na voljo kar 69 različnih treningov. Vključene so tudi številne zabavne igre, kot na primer rolkanje in ritmični Kung Fu.

PSP™

169,99 €



Igralna konzola
PSP 3004 + igri God of War
in Tekken Dark Resurresction

PSP konzola vam omogoča igranje, gledanje filmov in slik in poslušanje glasbe ter delitev vsebin s prijatelji. Prek vgrajenega Wi-Fi vmesnika lahko pregledujete tudi spletne vsebine. V tem kompletu je poleg konzole tudi igra God of War: Ghost of Sparta.

Wii™

59,99 €



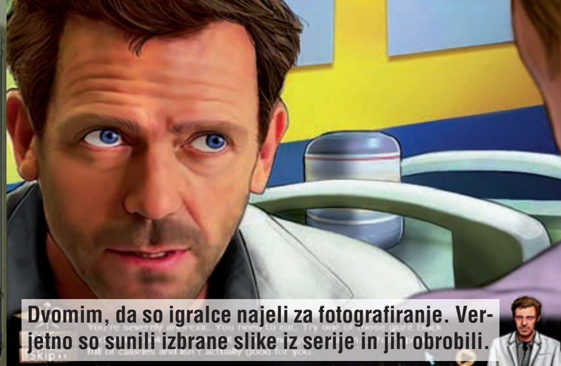
Nintendo Wii
remote plošček + motion plus dodatek

Wii MotionPlus v črni barvi je dodatek za Wii Remote (daljinec), ki omogoča še bolj natančno prepoznavanje prostorskega gibanja v realnem času. Ima dodatne senzorje, ki izboljšajo delovanja Wii Remote-a, da se bolje odziva na premike, gibe in zasuke zapestja.

BIG BANG vedno nekaj novega



Izdelek je porazen niz mini iger. Spirometer deluje tako, da mastiš zahtevane tipke.


Dvomim, da so igralce najeli za fotografiranje. Verjetno so sunili izbrane slike iz serije in jih obrobili.



Na DSu so tovrstne minice še sprejemljive, v različici za PC pa upravičeno terjamo več.

House MD

Ko kdo sliši, da delam za Housa, se mu na faci pokaže mavrica fovšije, nejevere in pomilovanja. Nenazadnje me tip kliče Trinajst in me stalno obklada z biseksualnimi forami. Ampak svojo službo imam kljub vsemu čudno rada. Ta teden pa je bil v vseh pogledih peklenski in tudi House ni bil čisto pravi.

Saj ne, da ne bi imel česa glodati, kajti dobili smo pet primerov, ki niso bili veliko drugačnih od siceršnjih. Prvi dan je na kliniko prikorakala prevarantska TV-zvezda za upokojence. Nato sta nas okupirala izjemno zoprna babura modre barve in nek študent, ki se je nastavljal bratovščini na faksu. Sledila sta gobčna smrkljica, ki ji je kri špricala od vsepovsod, in zamaščen cirkusant težavami pri dihanju. Tudi časovno je bil vsak kejs podoben ustaljenim, a so bili celokupno tako težaški, da se je vsaka ura vlekla kot mezenterij. Vse smo po bolj ali manj vijugastih poteh sicer poštimali, toda terapije so bile precej manj spektakularne kot običajno, čeprav nas je House gnal kot pujske v štalo. Ker so se vse sestre in laboranti vdrli v zemljo, smo se celo z najbolj rutinskimi in brezmožganskimi postopki mučili sami. Taub zato ni imel časa, da bi se kurbal, in je imel še daljši nos kot sicer. Foreman je ohranil mirno kri, medtem ko sta se Chase in Cameronova resignirano mečkala ob mikroskopih. Sama sem bolj kot običajno pogrešala Kutnerja. Praznina na njegovem mestu je prav zevala.

Kar pa se tiče dela, si nikoli nisem mislila, da bom po študiju medicine ROČNO lovila posamične mikrobe in jih metala v petrijevke. Od nerodnega vrtenja centrifuge za separacijo krvi me še zdaj boli roka, od tistih trapastih šob v analizatorju pa glava. Včasih smo pogledali kak rentgen in se trudili najti patološke znake, a dejansko uporabne diagnostike je bilo za naprstnik cerumna. Da nismo čisto otopeli, je bilo nekaj priložnosti za bronhoskopijo in intubacijo z laringoskopom. Kar se tiče diferencialk, smo se pred svojo ljubo belo tablo šli vislice. House nam je nakracal prazne črtice in pričakoval, da bomo en čez drugega vpili možne diagnoze, ob tem pa nam je v glavo metal žogo. Novega se nismo tu naučili prav nič. Mimoidoči so mislili, da gledajo generalko za Poglej in zadeni.

A gnili nismo le na kliniki. Terensko delo je potekalo v domovih bolnikov, kjer smo brskali za koristnimi informacijami. Ti plenilski pohodi niso bili daleč od tistih bednih igric z iskanjem skritih predmetov. Za večino stvari nismo imeli pojma, čemu jih sploh tlačimo v vreče. S sabo smo odvlekli svašta, celo razsekanega zajca. Vmes smo tudi brskali po gatah in se z ukradenim sendvičem ter torbico plazili po hodnikih kot laboratorijske podgane v labirintu. Ma dobro, to bi od svojega šefa pričakovali. Saj bi nekako šlo, če se ne bi ves ta šit tako grozljivo ponavljal. Jemanju krvi in kaplja-jočega likvorja ni bilo konca, stokrat smo greli reagente in petstokrat izgubljali živce ob slabo zasnovanih aparaturah in instrumentariju. Prav sramotno, če pomislim, kakšen tehnološki frik je naš kolovodja v resnici. Začudilo me je tudi, da je v teh dneh po rokah vlačil DS namesto PSPja ali iphona.

Medtem ko smo se v podmladku trudili obdržati veke odprte, se je House včasih odmajal v ambulanto pregledovat ološ z ulice. Nato je pravil, kako je ena spet čudežno zanosila, drugemu pa da so se napihnile noge. Tečen je bil kot satan in verjamem, da ga to dispanzersko svaljkanje na smrt dolgočasi. Prvi pregledi so pač tlaka, kjer ti pacient nastavlja načete dele telesa, tebi pa se v obtolčeni ledvički valjajo le zjahan stetoskop, rokavice, oftalmoskop in lupa. Znak najdeš, obkljukaš in dalje. Še bolj diletantsko smo jemali anamneze, saj smo tu vsi po vrsti tipali v temi in se menili o traparijah, kot bi izpolnjevali teste v kakšni babji reviji. Predpostavka, da vsi lažejo, se je spet izkazala za pravilno.

Teden se je vlekel kot slabi diapozitivi, s preskakovanjem, zatikanjem in čudaškim zaporedjem vred. Prinesel ni nobene dinamike, sočnosti in opravljanja. Kot da se po hodnikih nismo zares potikali mi, ampak kartonaste, na roko naslikane lutke brez življenja. Skoraj edino, kar nas je spominjalo na prave čase, je bil Housov jezik. Jao bože, saj vem, da brez gobezdanja ne more, ampak te dni se mu je res snelo. Ne rečem, da se nisem nasmejala, ampak da je ČISTO VSAK stavek zašpilil s kakšno pikro, je bilo res malo tu mač. Mogoče sta se Wilson in Cuddyjeva zato ves teden držala ob strani, trosila vodstvene puhlice, nas ocenjevala in si skrivaj nekaj mrmrala v brk. Sumim, da se je komandante spet nekaj spičil s šefico, ne vem pa, kaj se bo iz tega razvilo. Ampak karkoli že bo, ne more biti slabše od mrtvila zadnjih dni.

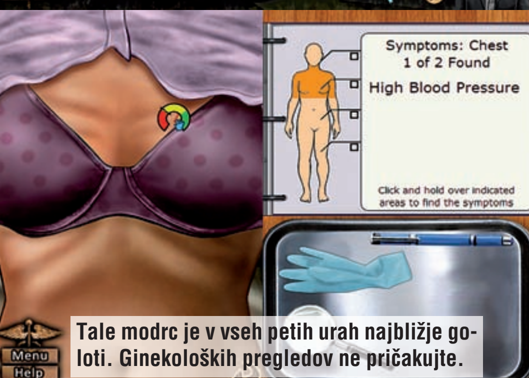
TriNavinajst med šihtom na kliniki Princeton-Plainsboro skoraj umre od dolgčasa. Za vikend se zato na mrtvo napije in pozabi pete v roza baru.

13 primeri so blizu televizijskim ✔ cinične pripombe ✔ zna biti zabavna ✔ slabše od najslabše flashevske igrice s spleta ✖ paralitičen nadzor ✖ ni govora, ni glasbe in nasploh ničesar razen obupnih diapozitivov ✖

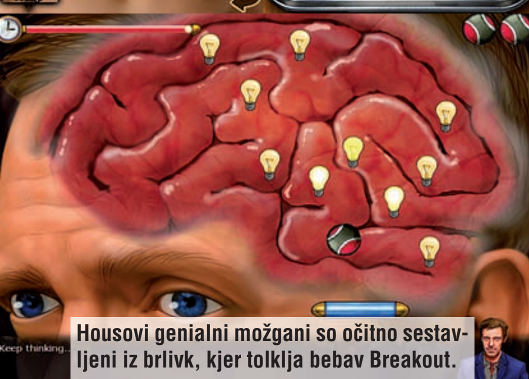
Glyphic Entertainment / Legacy Interactive



Kljub licenci ni niti enega filmčka, kaj šele glasu. Mrščiš se ob nemih, negibnih risbicah.



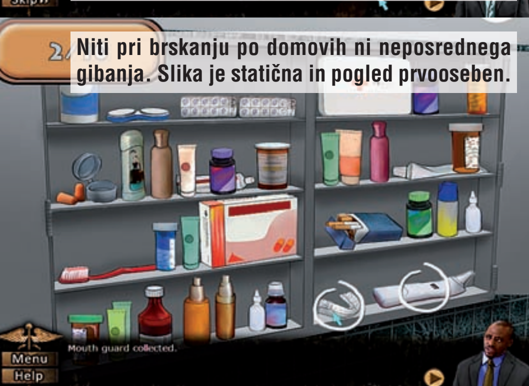
Tale modrc je v vseh petih urah najbližje goloti. Ginekoloških pregledov ne pričakujte.



Housovi genialni možgani so očitno sestavljeni iz brlivk, kjer tolklja bebav Breakout.



Dvajset dolarjev ni veliko, vendar špila niti pisana druščina pacientov ne more potegniti iz blata.



Niti pri brskanju po domovih ni neposrednega gibanja. Slika je statična in pogled prvooseben.



Majcena spora izobraževalne vrednosti vseeno obstaja. Zdaj vem, kako se preleviti v Smrketo in spet nazaj.



Na tlorisu nabrane indice razporejaš po mestu najdbe. Levo spodaj je zmlet zajec z regratom.



HIŠNI DOKTOR

Nadaljevanka House MD oziroma Zdravnikova vest kuje ljudi pred teveje in buri duhove že od leta 2004. Kako ne bi – Gregory House je zdravnik, ki ne mara ljudi. Do nezavesti osoren, zagledan vase in sposoben v sekundi užaliti vsakogar. Taki ljudje pač niso duša zabave. Ampak on si vse to lahko privošči, ker poseduje briljanten um v velikosti planeta. Je namreč nekakšen Sherlock Holmes bolnišničnih hodnikov. Paciente ima za privlačne uganke, ki jih je treba streti. Toda sem ne sodi dispanzerska raja s smrkavim nosom in turom na riti. House hoče zanimive, mejne, nerazložljive primere. In jih kot šef oddelka za diagnostiko tudi dobi. Scenaristi se zato potijo, da v odročnih kotičkih učbenikov za patologijo izbrskajo povsem vesoljske bolezni ali celo več njih hkrati. Zato zdravljenje nikoli ne gre gladko, ampak se tričetrt ure vali po vlakcu smrti, lupingih, strelih v temo in spremembah načrta. Vlamljanje v domove je običajna obogatitev anamneze, jemanje biopsije iz možganov takisto. Prizori vrtanja v lobanjo so skoraj tako običajni kot začetna špica. Prav tako so stalno na tapeti umazane skrivnosti, prikrojevanja resnice, nepreizkušene terapije in podatki iz obskurnih člankov. House v svoji gonji res ne izbira sredstev.

Ker pa k postelji ne zavije, če ni res treba, umazano delo prepušča svoji ekipi. To je druščina mlajših, sposobnih kolegov. Zasedba se tekom serije nekoliko menja, vedno pa je pisana in uigrana. Resni in zapeti, temnopolti Foreman. Lepotec Chase, ki se obrača po vetru. Dobrodelna Cameronova. Thirteen, ki ji nad glavo visi tempirana zapuščina. Dolgonosi Taub. House od moštva pričakuje pametne ideje in predvsem dober medij za odbijanje lastnih zamisli. Nemalokrat se mu ključna misel porodi spontano, ob kaki nepovezani opazki ali med špilanjem peespeja.

Vendar je hkrati res, da so pacienti kot v drugih zdravniških nadaljevankah bolj v vlogi izmenljive kulise. Pred njo opazujemo tisto pravo značajsko dramo, ki se iz dela v del razvija in nadgrajuje. Serija si da veliko opraviti z odnosi med liki in House tu povsem ukrade šov. Njegova specialnost so kadrovske rošade, trapaste spletke in zmožnosti iz najbolj osnovnega odnosa napraviti bojno polje. A rokoborba poteka tudi v drugi smeri, saj lahko s takim manipulatorjem vozi le posebna vodstvena oseba. Ime ji je Lisa Cuddy, je prava baba in se hišnemu čudežnemu pobalinu vredno zoperstavlja. Kemija med njima je nespregledljiva že od prve sezone in napetost bi lahko rezal s skalpelom. Še en ploden odnos ima House z onkologom Wilsonom. Ta je njegov edini pravi prijatelj in hkrati kričeče nasprotje – pohleven, priden dečko, ki požre marsikaj.

House je na svoj način tragičen, osamljen lik. Del njegove osornosti korenini v bolečinah, ki ga mučijo zaradi okvarjene desne noge. Zato šepa in krevsa ob palici, hibo pa kompenzira z zatreskanostjo v močne motocikle in tovornjake. Spremljevalno zlo je goltanje analgetikov, kar za sabo prinese odvisnost in stalno hojo po robu.

Imamo torej narkomanskega, odljudnega in strašansko pametnega tipa, ki si 'maserke' naroča kar v pisarno. A čeprav je model bodeča neža, navdihuje vse okrog sebe, tudi tiste pred zaslonom. Gledalci in še posebej gledalke mu jemo iz roke, s katero nas potem klofne. Nikdar namreč ne vemo, kaj si bo izmislil, saj nima dlake na jeziku in je znan po jedkih pripombah. Da vsi lažejo, je že ponarodela modrost. Tudi ostali citati so legendarni in so zrasli v kult. Ljudje jih nosijo na majicah in si jih tetovirajo na razne dele telesa.

Sedem sezon je sicer nemogoče preživeti brez ene same spremembe in tudi Housove ostre robove so v zadnjem času obrusili. A povsem krotek ne bo nikoli, saj takega ne bi nihče maral. Igra ga Hugh Laurie, ki se je za to priložnost priučil ameriškega naglasa in gledanja izpod čela. Tip je drugače britanski komik, del legendarnega dvojca Fry and Laurie. Prav zaradi njega je serija tako uspešna, saj je s svojim frisom, tršato pojavo in igralskimi sposobnostmi ustvaril enega najbolj prepoznavnih likov vseh časov. Brez njega si Housa ne predstavlja nihče več.

Global Agenda

Med misijami proti računalu so solerske in do dvajsete stopnje lahko prideš sam. Toda GA je razen tega zastavljena povsem sodelovalno.



Kako hitro se igre naveličaš, je odvisno od soigralcev. Saj se da na včasih slepo dobiti dobro moštvo. A slej ko prej bo treba v gildo.



Že na samem začetku dobimo raketni nahrbtnik, ki je naš stalni spremljevalec. Toda zračnih bojev nalik Aionovim tu ne iščite.



Odvisno od izbrane težavnostne ravni so šefeti lahko mala malica ali pa dolgi, dvajsetminutni zalogaji. Igra jih predvsem potrebuje več.



Naziv MMOFPS, torej masovno internetna prvoosebna streljanka, ni več novost. Namesto sekire 'klanje +5' imaš pač v rokah plazemsko puško z upepeljevanjem +5. Pedatneži me bodo popravili le v tem, da poznamo prave frpjske nalinijske streljanke s statistikami, kakršna je bila nesrečna Tabula Rasa, in preprostejše, ki na klasično streljačino prišvasajo izkušnje ter za vzorec osrednjega nalinijskega sveta. Global Agenda spada med slednje.

AAA kje ste vsi?!

No, v bistvu gre za 'MMOTPS' (third-person shooter), saj svoj lik buljimo v rit. Skakljanje po Zemljici prihodnosti je lahkotno in pri gibanju ni robustnega, natančnega občutka kot recimo v Quaku in sorodnih naslovih. Slično je z obnašanjem krepelc v rokah, kjer surov, težak odsun orožja iščeš zaman. Global Agendin boj je bolj risankast, zvezdnovojen.
Središče namreč ne leži toliko na brezhibnem kazanju z miško kot na moštvenem sodelovanju in uporabi veščin svojega lika. Igra pozna štiri poklice: jurišnika, sanitejca, izvidnika in robotika. Prvi je klasični težko oboroženi soldat, ki pestuje rotirajočo strojnico. Med sposobnostmi ima ščite in je tako v mmojevskem žargonu tank. Za njegovo ritjo je rad medicinec, ki ga fila z zdravili in vmes nasprotniku vrže kak narobe zmešan medikament. Izvidnik se lahko s snajperico zakampira na streho ali pod plaščem nevidnosti nastavlja mine ter zabada z mečem v ledvice. Na koncu imamo inženirja – robotika, ki postavlja samodejne stolpiče in nad sovraga pošilja udomačene robote. Poklici imajo po tri drevesa izboljšav, ki pa niso drastične.
Kako močno Global Agenda sloni na timskem delu, pogruntaš takrat, ko v tvojem vsakdo bluzi po svoje in storiš poraz. Le dva dobro postavljena stolpiča lahko recimo blokirata prehod in tedaj obvezno slišiš: "Kaj vraga počnejo izvidniki?!", saj je uničenje teh točk njihov posel. Vdelano glasovno sporočanje je za spopade na višji ravni nujno, toda pot do tja traja in ni omejena na boj vrste PvP (player vs. player).

Trnova pot

Igranje po lepem uvajalnem odseku začneš na edini zaplati ohranjajočega se sveta, mestu Dome City z obkrožajočo puščavo. V njej svoj lik s klasičnim kvestanjem pripeljemo do dvajsete stopnje, medtem ko pot do končne petdesete vodi skozi PvP-misije proti ostalim ljudem ter potepanje po 'ječah', kar pomeni laboratorije in tovarne. Piše se namreč 22. stoletje in avtoritarna oblast Commonwealth se bori s kopico uporniških frakcij, katerih del smo. Koga briga – štorija ni kajvemkaj, samo, da se strelja.
In strelja se precej. Modusov je na pretek in do njih dostopamo kar skozi vmesnik, ko samodejno zbiramo soigralce. Štiri težavnostne stopnje 'temnic' nas v skupini štirih borcev postavijo nasproti droidom Commonwealtha in mutiranim upornikom. Za bonbon pa je tu poseben način, kjer sta lahko dva človeka na strani računala! Boj med igralci ima po drugi plati pet osnovnih načinov. V treh gre za zasedanje utrjenih točk, podobno Battlefieldu, v četrtem za branjenje posebne pošiljke, v petem pa moramo z velikim robotom nastaviti bombo v sovražno ladjo in na poti namlatiti železnega bumbarja na nasprotni strani.
Ampak to je šele začetek. Na višjih stopnjah potekajo raidi, obramba velikega števila igralcev proti obilnemu računalniškemu navalu in conquest, kjer se cehovska zavezništva pomerijo v seriji bitk, katerih evidenca se vodi na posebni šestkotniški karti. Z zaseganjem heksov nabiramo surovine, ki nudijo izgradnjo težkih robotov, katere lahko nato prikličemo v boj.
Skratka, Global Agenda skriva nemalo raznolikosti. Problem pa je, da je pot do zabave tlakovana s – tlako. To pomeni, res veliko množico bitk, ki prinašajo le minorne nagrade. Kart ne manjka, a ob taki množini spopadov slejkoprej vidiš vse in začno presedati. Dodaten problem je, da stilistično niso navdihnjene, okolica pa je grafično medla, zato ob panorami redkokje postojiš.
Jasno, hec je v tem, da za GA ne pobirajo mesečne naročnine. Ko jo za okrog 27 evrov potereš z *Globalagendagame.com*, s Steama ali z Direct2Driva, imaš na voljo vse. Z ekstra denarnim vložkom pa lahko dokupiš podvojeno nabiranje izkušenj, česar si kmalu zaželiš. Da je manj grinda.

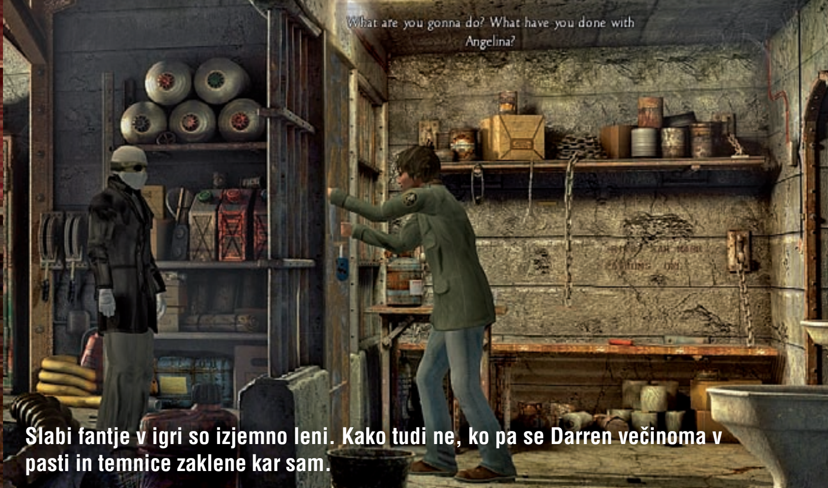
Kibernetski hi-tech najemnik Aggressor ima vse, samo pospeševala tlake ne.

71

raznoliki poklici ✔ sodelovanje ✔ lahkotno zabavna akcija ✔ veliko načinov ✔ tlaka, tlaka, tlaka ✖ videzno in slogovno bleda ✖ malo različnih kart ✖

Hi-Rez Studios


Kolikokrat se vam je v resničnem življenju zgodilo, da bi se vam nova znanka takoj pustila slikati v izzivalnih pozah?



Slabi fantje v igri so izjemno leni. Kako tudi ne, ko pa se Darren večinoma v pasti in temnice zaklene kar sam.

Black Mirror 2

Tretjeosebne pustolovščine, v katerih junaka sprehajamo s klikotanjem miške po statičnih ozadjih, danes prihajajo večinoma kot epizodnice, redkeje kot celovečerci. Prav fino je špilati dolgo, kakovostno avanturo, udobno naslonjen, ležerno poklikavajoč po predmetih in osredotočen na zgodbo, dialoge, uganke. Pomaga tudi dobro narejen glavni lik.
Dvojka s prvencem, razen kasnejšega prizorišča dogajanja in posameznih stranskih likov, nima nič skupnega. Protagonist je tipičen moderen študent fizike Darren, ki se je med počitnicami vrnil domov k mami in zdaj služi nekaj drobiža pri lokalnem fotografu. Pa se nekega dne pojavi čedna punca, ki bi se rada slikala, in mu postavi svet na glavo. Njegove načrte pokvari šef, ki ga pošlje po opravkih in sam poskrbi za lepotico, a s tem sproži zaporedje dogodkov, ki si jih ubogi poba ni predstavljal niti v sanjah.
Kot je za ameriško zvezno državo Maine (tam se je rodil Stephen King) pravilo, ima mestece svoj kup temačnih skrivnosti, ki že naslednji dan izbruhnejo in Darrena postavijo v središče neverjetne zarote. Kdo je skrivnostna mladenka Angelina? Kdo je še skrivnostnejši tujec, ki opreza za njo, Darrenom in njegovo mamo? Kaj mu je mati prikrivala vsa ta leta? Odgovori se očitno skrivajo v angleški vasici Willow Creek in gradu Black Mirror, ki se pne nad njo in je bil prizorišče prvega dela.

Kdo je rekel, da na tem svetu ni več prostora za starošolske avanture? Quattro že ne!

72 izvrstna štorija do samega konca ✔ Darrenovi komentarji ✔ logične, četudi dokaj lahke zagonetke ✔ na trenutke razvlečeno dogajanje ✖ klišejev je nemara res preveč ✖ konec, ki to ni ✖

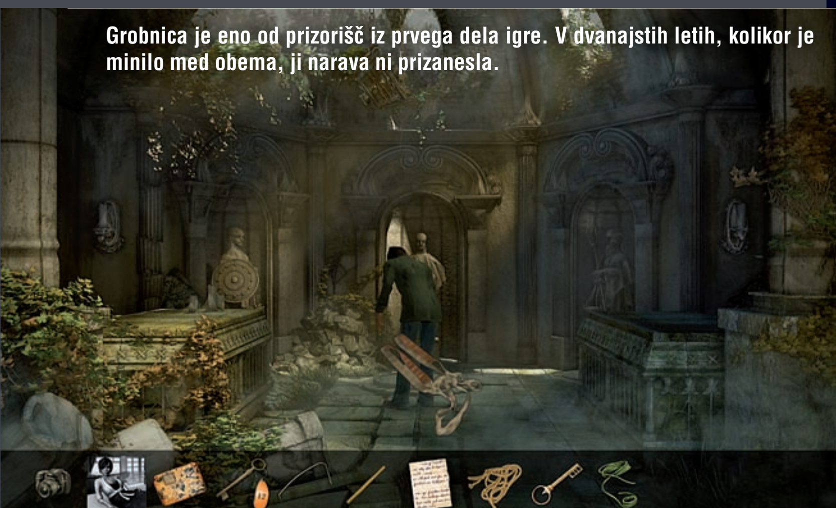
Cranberry Production / DTP Publishing

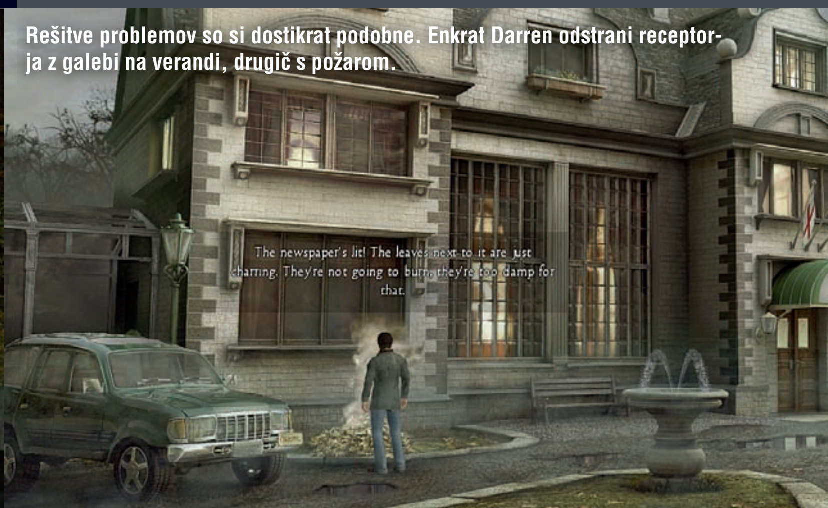
Maine, kjer se rojevajo misteriji

Po dokaj svetlem in radoživem začetku, napolnjenim z zabavnimi vsakdanjimi problemi, prične igra mešati vse več elementov okultnega in srhljivega, kot da bi prste zraven imela King ali Jane Jensen. A hkrati doza nadnaravnega ne preseže kritične meje – nemara tudi zato, ker je Darren kljub svojim rosnim letom pravi cinik. To se kaže tako v dialogih s someščani kot komentarjih, ki jih namenja igralcu. Še več, dostikrat si iz dane situacije prav dela norca ali namiguje na absurdnost problemov, pred katere je postavljen vedno znova. Vendar ne gre čez to, da bi porušil steno med sabo in osebo pred ekranom. Ravno ta hoja po robu je dodaten čar, vez, ki se splete med igralcem in junakom ter ga vleče, da raziskuje naprej.
Uganke, ki jih srečaš na poti, so klišejske. Od puzel s premikajočimi se koščki do lepljenja raztrganih pisem in ugotavljanja kombinacij za ključavnice iz raznih namigov. Najde pa se tudi kak original, recimo nadvse zabavno in poučno razvijanje fotografij v prvem poglavju. Tega bi lahko bilo več. Obvezno je tudi vlačenje predmetov na kup, da izpolniš zadani trenutni cilj. Le-ti se sproti zapisujejo v dnevnik, kar je nadvse dobrodošla pomoč. Obenem pa so vse rešitve logične in dokaj očitne. Vlamljanja vrat s pikadom namesto z žico tu ne boš uzrl.
Še več, potek igre je čisto linearen in vsak problem je rešljiv na samo en način. Black Mirror 2 te naprej spusti šele, ko si na določenem ograbku lokacij opravil vse, kar je treba. Zato ti nikoli ni treba raziskovati daleč nazaj, če si kaj pozabil storiti, reči ali dati. Tudi dolžina, ki znaša dobrih petnajst ur, je spodobna. Škoda le, da je konec samo eden, za povrh pa te pusti viseti v zraku. No, podjetni Nemci že pacajo nadaljevanje.

Kaj ti gre v avanturah na živce?

Avtorji Cranberry Production so očitno ljubitelji starih pustolovščin, saj so Black Mirror 2 naredili tako, kot smo si nekoč predstavljali tozvrstne igre. Je pa res, da so se potrudili igralca razbremeniti tipske rutine, tako s hitrim potovanjem med lokacijami kot prikazom vseh vročih točk na zaslonu ob pritisku na tipko. Celo tako daleč so šli, da na lažji stopnji uganke po želji preskočiš, kar je po mojem mnenju le preveč ustrežljivo. Zato toliko bolj bode v oči, ko gladek potek občasno prekine Darrenovo počasno racanje sem in tja brez razloga, ko ne moreš preskočiti določenih animiranih sekvenc, predvsem med dialogi, ki rabijo same sebi, in ko naletiš na kak hrošč. Posebej me je ujezil tisti, ko je vrstica z inventarjem zakrila objekt, na katerem bi moral uporabiti predmet iz malhe. Edina rešitev je ponovni zagon igre v višji ločljivosti od priporočene, ali pa ne moreš naprej.
Po eni strani igra tako ponuja komotnost, po drugi pa te spravljajo ob živce težave, ki so posledice šlamparije. A vseeno Black Mirror 2 stoji na solidnih temeljih in marsikakemu staremu pustolovcu bo ob njem zaigralo srce.


Grobnica je eno od prizorišč iz prvega dela igre. V dvanajstih letih, kolikor je minilo med obema, ji narava ni prizanesla.



Rešitve problemov so si dostikrat podobne. Enkrat Darren odstrani receptorja z galebi na verandi, drugič s požarom.

Ko premaknjeni heroj Deathspank po mnogih bojih v hodnikih smrdljivega samostana doseže osrednjo komoro, tam naleti na zmešano nuno, po vzoru vseh nadbarab osredotočeno na svetovno dominacijo.
"Kdo moti moje notranje prostore?!", pravi stara zgubanka.
"Gospa, vaših notranjih prostorov ni nič zmotilo že nekaj časa. Najbrž ste zato postali nuna," sproščeno analizira Deathspank.



Deathspank: Thongs of Virtue



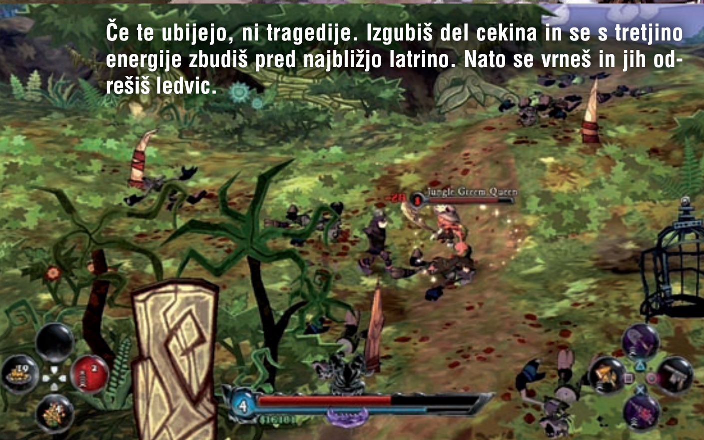
Igra zna biti tako razvejana, da se včasih kar izgubiš. Tedaj prav pridejo namigi, ki jih dobiš v zameno za nabrane kitajske piškotke.



Takele pomole smo že videli v enici, žal pa od tam ne moreš uporabiti ne lika, ne opreme. Sem bil zaradi tega kar malo jezen.



Na poti zbereš čuda oklepov, orožij in vobče robe. Inventar omogoča samodejno opremljanje najboljših kosov, je pa premajhen.



Če te ubijejo, ni tragedije. Izgubiš del cekina in se s tretjino energije zbudiš pred najbližjo latrino. Nato se vrneš in jih odrešiš ledvic.

Smeh in bruhica

Se ti zdi smešno? Če se ti ne, bo ta risankasti akcijski frp zate muka, saj podobni dovtipi bruhajo z vseh strani. Ron Gilbert, dizajner Monkey Islanda, se ga je zakadil in spisal scenarij, ki jemlje od povsod in se ne osredotoča na nič posebnega. Potem ko je Deathspank v prvencu za xbox 360 (J205, 71), ki je šele pred kratkim prišel na PC, fental srednjeveškega čarovniškega toplovodarja s kodrčki, se preseli na obzorja druge svetovne vojne. Tokrat se v parodijici Gospodarja Prstanov loti iskanja čudežnih tangic. Na poti bo večkrat pokavsal nemrtvo madame z dobesedno zlatim srcem, obiskal utrdbo Izsralo (Discharge), nabral bestialnega gvana in obračunal s simbolom otroške sreče.
Napol zblaznelih likov kar mrgoli, od prijateljskih, ki stojijo okrog ter ti dajejo naloge, do sovražnih, ki v dobro govorjenih dialogih odžebrajo neokusnosti. Štorija in vici na splošno sicer nimajo posebnega smisla, a včasih se ost natančno usmeri, recimo na katoliško Cerkev, in dovtipov, ki jih podpira znano vegasti slog grafike, na splošno ne manjka. Če ti paše stil iz uvoda, se boš režal kot pečen maček. Sploh, ker je for dosti več kot prej.

Več vsega

Kar ni nič čudnega, kajti Thongs of Virtue je opazno korpulentnejši od enice. Ta se je obetavno začela, a nato klecnila pod enoličnimi kvesti in duhamornim tretjeosebnim sekljanjem. Gilbert pravi, da gre tokrat za drugi in tretji del skupaj, in to se pozna, saj dolžina seže v več kot petnajst ur. Ni slabo za digitalno reč, ki na Steamu košta 13, na Xbox Live Arcade in Playstation Storu pa 15 evrov. Več je prinašalnih nalog. Več ubijalnih misij. Več nelinearnosti na splošno, saj ni nenavadno, da imaš odprtih ducat zadač in se po konkretno velikem ozemlju seliš med lesenimi latrinami, ki delujejo kot teleporti. Več je labirintskih podprostorov. Več štorijalnih niti. Več neobveznih odprav. Več ljudi in območij – s front druge svetovne se sprehodiš čez peščene poljane, džunglo, gusarsko vas, planine in robotsko tovarno. Več je navadnih sovražnikov, saj je menažerija zdaj spodobno pisana, od gorskih velikanov in velociraptorjev do orkov, goblinov ter kovinkotov, ki jih najprvo raznese, nakar te njihovo telo terminatorsko zasleduje. Več šefovskih sovražnikov, pri čemer so nekateri obračuni očitno bolj kompleksni od onih prej. Celo kaka uganka več je. Ne le taka, kjer z ročicami pošiljaš kose okolice levo in desno, da sestaviš prehod, temveč avanturistična v slogu 'uporabi ta predmet tu' ali 'zamoti milfico, da lahko odpreš zaboj z njeno skrivnostjo'.
Tudi boj je zanimivejši. Cokla enice je bila, da si z levjim deležem capinov opravil preveč enostavno. Vzel si naključno orožje za od blizu ali z razdalje, barabeže jemal na muho, da si lahko krožil okrog njih, včasih blokiral in zmagal. Temu si dodal žretje hrane in napitkov za obnovitev energije. Čeprav se mlatenje še vedno spogleduje z Diablom, moraš zdaj, vsaj če ne igraš na najlažji od treh zahtevnosti, bolje premisliti. Bodisi prestrezaš napade, s čimer napolniš energijo v napravi, ki nadomesti srednjeveške uroke (električna konica, laserski monokel ...). Bodisi uporabljaš najpravejše krepelo za določeno vrsto ravbarjev. Eni so bolj občutljivi na fizično silna rezila, drugi na led ali ogenj, tretji na bazuke, četrti na strojnice. Njihova umetna pamet je sicer osnovna, a raznolikejša kot v Deathspanku 1. Lahko sicer ubereš 'napačen' pristop in boš sčasoma bržda zmagal, a z več truda.
S tem se Thongs of Virtue pokažejo v lepši akcijsko-frpjski luči, čeprav so po nekaterih plateh še vedno nadvse preprosti. Recimo po napredovalni, kjer ob prehodu na naslednjo izkušenjsko stopnjo le izbereš, ali boš močneje udarjal, se hitreje premikal, zadal več poškodb z razdalje ali dobil več cekina. Ampak hej, to je dolpotegljiv špilič za malo soldov, ki grozi, da bo razgnal svoje okvirje.

Ipak priporočam

Škoda torej, da jih v končni fazi ne. Boju na dolgi rok manjka zanimivosti, ker so si vzorci obnašanja sovražnikov podobni in odstranjevalni prijemi postanejo rutina. Zgodba se ne bo vpisala v anale kot ona iz Monkey Islanda, dolžina pa gre na rovaš ponavljajočih se kvestov, kjer stalno nekaj prinašaš nekomu na skorajda enak način. Nekateri deli so na ta način prav umetno vzhajani. Omeniti pa velja tudi direktno kopirane izseke prvega dela.
A tega ti za razumevanje dvojke ni treba igrati in pod črto gre za luštno humorno sekljačino, ki je boljša od predhodnice in jo kaže preigrati, če maraš žanr in ti je nuna iz uvoda požgečkala ustnice. Nuna. Požgečkala. Ustnice. Gilbert bi iz tega sestavil cel skeč.

***Sneti** vrne lepi gospe njen ginekološki neseser. Za dobro mero priloži močefit.*

79 luštna frpjska sekljačina ✔ sprevržen humor iz Gilbertove kloake ✔ nizka cena, dosti vsebine ✔ ponavlja se in razteguje ✖ zgodba in smeh bi lahko imela več smisla ✖ hočemo več masakrov piščancev! ✖

Hothead / EA



Ko krenemo v akcijo z računalniško vodenimi soborci, nas znajo ti za razliko od trapastega kopilota večkrat prijetno presenetiti z uničevanjem sovražne mašinerije.



Kabine so vzdušno izdelane in v njih vidimo tudi podrobnosti, kot so premiki rok na kontrolah. Zakaj torej nekateri inštrumenti verno kažejo podatke, drugi spet ne?


Zunanji pogled je tako kot notranji oborožen z vsemi informacijami, ki jih potrebujemo.


Vse pohvale morju, ki ni le premikajoča se tekstura, ampak nudi čisto pravcato valovanje!

Misfit od Apača pričakuje pipo miru, a se zadovolji z ognjeno vodo.

67 končno spet sedimo v heliču ✔ kljub poarkadenosti neplehka vodljivost ✔ na trenutke svinjsko težka ✖ premalo razgibana ✖ napakice ✖

Gaijin / Activision

Apache: Air Assault

Ljubitelji heličev v igrah običajno potegnejo kratko, najsi je govora o konzolah ali pecejih. Slednji imajo sicer na voljo kar nekaj naslovov, kjer vodimo te aeroplanske bratrance, a so povečini stari vsaj desetletje. Od novejših ostaja v spominu le ultra zahtevni Black Shark, ki nudi realistično pilotiranje ruskega KA-50. Še slabše jo odnesejo moderni konzolaši, ki se ne morejo tolažiti z ničimer konkretno 'kopterskim. Toda glej, ravnokar je privršal Apache: Air Assault za PC, PS3 in X360.

Apač

Špil so dali vkup Gaijin, taisti Vzhodnoslovani, ki so zakrivili kulsko, malodane trdojedrno konzolno verzijo Il-2 Sturmovika, Birds of Prey. Tako zelo natančne fizike Apache ne nudi, a je kljub očitnemu pomežiku arkadnemu pristopu upravljanje z letečimi škatlami kar dobro oponašano in prepričljivejše, kot smo ga vajeni od sorodnega Comancha. Že spočetka imamo na voljo dve težavnostni stopnji, trenažno in realistično. Prva je nekam popreproščena in namenjena splošni publiki, druga pa bolj zaostri pogoje, čeprav ne gre za hardcore morijo, ki bi zahtevala napreden joystick (gobica na joypadu čisto zadostuje). V njej nenavajenca sprva dostikrat zavrti v nepričakovano smer (beri: tla), saj je treba sedaj upoštevati in popravljati inercijo navora glavnega rotorja. Vendar se z malce potrpljenja kmalu navadiš občutljivega vodenja. Prednost le-tega sta večja gibčnost in natančnejši nadzor nad AH-64. V nekaterih nalogah je namreč dokaj trd hendling začetniškega načina bolj minus.

V kampanji, ki obsega šestnajst nelinearno odklepajočih se misij, se izmenično znajdemo v kabinah treh sort apačev: AH-1, AH-64D longbowa in prototipa AH-64X. Razlika med njimi ni le vizualna, temveč jo je moč čutiti pri letenju. Sicer pa so vsi ti indijanci dvosedi, kar pomeni, da se v boj ne odpravimo sami. Z nami je umetnopametni kolega, ki skrbi za streljanje s topom. Na žalost ni najbolj brihten, tako da moramo dostikrat sami prevzeti nadzor nad kanonom, če hočemo preživeti. Še raje kot s topom pa streljamo z raketami hellfire in hydra. Prve so vodene, druge ne. Hellfirov je le osem, medtem ko je zaloga hider, kjer je treba dokaj natančno usmerjati merek in s tem helikopter proti ciljem na tleh, večja. Špil namreč ne podpira nedeljskega pristopa v stilu s-pritiskom-gumba-izberem-cilj-in-ga-uničim, temveč zahteva nizko letenje nad tlemi in ročno uničevanje tarč.

Na Divjem vzhodu

Te so kakopak odvisne od naloge, na kateri smo, a pri tem ni veliko raznolikosti. Misije se namreč dogajajo v vsega skupaj treh različnih izmišljenih državah, ki grobo ustrezajo Afganistanu (gore), Afriki (morje / savana) ter Vietnamu (džungla). V vseh smo priča praktično enakim sovražnim enotam: soldatom, džipom, tovornjakom, tankom, čolnom, zrakomlatom ter tu in tam kakemu protiletalskemu topu. Misije so podobno neinovativne: pojdi tja, sestreli kopter, straži območje, spremljaj kolege, uniči konvoj ... Standard, pač.

A problem ni toliko v dogajalnem okostju kot njegovem mesu. Valovi sovragov, ki neredko presežejo število sto na posamezno misijo, so namreč dokaj okorno zamišljeni in tempirani. Nekatere naloge so tako zaradi vsesplošne kanonade skoraj nemogoče zafrknjene, sploh tiste, kjer branimo zaveznike. Poleg tega se dostikrat zgodi, da špil enostavno noče nadaljevati dogajanja, ker nismo fentali poslednjega vojaka, ki se skriva nekje v okolici. Prav tako najeda na trenutke nenatačno zadevanje nasprotnikov, saj včasih čudežno preživijo direkten strel, drugič ne. Grrr.

Niti videz ni bleščeč. Modeli helikopterjev, njihove kabine in svetlobni učinki so sicer resnično lepi, a ga sračka pokrajina. Ko smo dovolj visoko, deluje kul, a ker se večino časa gibljemo pod 500 čevlji, je razlika med teksturo tal in škatlastimi objekti na njih zelo opazna. Na PCju zaradi višjih ločljivosti toliko bolj kot na konzolah. Zgodbe ni sploh, saj tisti piškavi tekst pred vsakim vzletom komajda uspe razložiti ohlapno povezavo med nalogami. Zameriti pa gre tudi pecejaški posebnosti, ki zahteva internetno povezavo, čeprav hočemo igrati le puščavsko kampanjo.


Infrardeči pogled FLIR je nepogrešljiv pri iskanju in pogubitvi sovražne soldateske.


Počivanje v zavezniških bazah med nalogo je obvezno le na najvišji težavnosti.

Sloven'c?

No, igra kljub temu ni slaba. Po končani kampaniji odklenemo veteranski način za zahtevneže, ki ne pozna samodejnega refila raket, ampak je treba v ta namen pristajati po zavezniških heliportih. Občutek vožnje heliča je kulski in nikoli nimamo občutka upravljanja leteče preproge ali NLP-ja, govoričenje po radiu vzdušno, poleg 'zgodbovnih' nalog imamo na voljo prosti let, kjer si določamo število nasprotnikov, oborožitev in čas dneva ... Še v sovražni MI-35 hind lahko tu sedemo, kar je itak fajn. Na voljo so spletne lestvice in trinajst sodelovalnih večigralskih nalog za do štiri špilavce obenem, ki se jih lahko lotimo tudi sami. Te so pravzaprav bolj zabavne in razgibane od štorijalnih! Konzolastična samosvojost pa je sodelovanje za istim zaslonom, kjer eden upravlja helikopter, medtem ko kolega prevzame nalogo topničarja. Že res, da pri tem nima svojega zaslona, ker vodi le svoj merek, a je igranje v dvoje kljub temu zabavno. Škoda torej, da PC tega ne podpira – in da v igro niso vložili toliko truda, kot bi si ga bržda zaslužila.

World of Warcraft: Cataclysm

Tokrat ne bi izgubljal besed s prilikami o starših, ki so spričo raidanja v WoWu zanemarili svojo otročad. Tudi ne z vrstami pred trgovinami na predvečer izida Kataklizme. Pri nas je bilo spričo čemernega vremena malo fizičnih kupcev in večina zagretežev si je razširitev snela digitalno. Da se bo tretji dodatek za World of Warcraft, z naskokom najbolj uspešno masovno igro vseh časov, prodajal za med, pa je samoumevno in ne privzdigne več obrvi. Dvanajst milijonov naročnikov pomeni bazen denarja, ob katerem se Activisionovemu šefu Bobbyju Koticku smeji še med spanjem. Skratka, dosti bolj si želim povedati, kako se je Blizzard odločil premišljeno spremeniti svoj paradni naslov. In kako mu je to v mnogočem uspelo.

Šest let skomin

Skočimo pol ducata let v preteklost. V Ukrajini se je dogajala oranžna revolucija, preminil je Jaser Arafat in izšel je fantazijski internetni množični frp World of Warcraft. Špil, ki je na liniji združil tisoče igralcev v stalnem svetu Blizzardove strateške uspešnice Warcrafta in so ga spočeli veterani sorodnega EverQuesta. Mnoge je zahakljal že z risankavo podobo in barvito priljudnostjo, igralno pa je bil zastavljen tako, da si na začetku svoj lik krepil hitro. Šele kasneje, ko si bil že v primežu, si pogruntal, da boš za resen uspeh tlačanil. Beri: monotono pobijal na tone enih in istih beštij in po dvajsetkrat tekel skozi temnico, da bo šefe končno iz rok izpustil predmet, ki si ga tako želiš. Prefinjen dizajn je poskrbel, da je WoW kmalu postal

Aggressorja *Blizzardova pripoved preveč omreži, da bi si delal probleme z neizbežno tlako.*

fenomenalni kvesti ✔ odlično vzdušje ✔ dostopnost ✔ ogromno vsebine ✔ PvP in rokodelstvo sta spet v drugem planu ✖

Blizzard / Activision Blizzard

sopomenka za mmorpgjsko tlako. Tako velika, da so se iz njega kruto pohecali v epizodi South Parka, v kateri štirje junaki pobijejo 34123525877 divjih svinj. Toda začele so se dogajati spremembe. Velik del starih dizajnerjev se je premaknil na naslednji Blizzardov mmorpg in novi so bili bolj naklonjeni nedeljskim špilavcem. Zato so v posodobitvah ter prvih dveh dodatkih, The Burning Crusade in Wrath of the Lich King, uvedli nekaj novosti. Naključen izpust epskih, vijoličnih predmetov je zamenjal sistem zbiranja 'žetonov', ki so ti po nekem času zaprmej prinesli željeno. Dandanes lahko nekdo, ki ne igra resno, po nekaj mesecih naokrog skače v celoti odet v hud oklep. Kaj takega je bilo začetkoma nepojmljivo. Za nameček je z Lich Kingom dospel dungeon finder, samodejni organizator skupin za napadanje temnic. Preprosto obkljukaš, katero vlogo (tank, zdravilec, morilec) v druščini bi rad imel, nakar te mehanizem popredalčka v skupino in teleportira na želeni kraj. Hitro in enostavno – povsem nekaj drugega kot nekoč, ko smo grupe iskali na roke in moledovali pri warlockih, naj nas prenašajo okoli.

Zanimivejši so postali tudi poklici. Paladin je bil svojčas pojem duhamornosti, saj si bil obsojen na macolo, s katero si samodejno mlatil, dokler niso zadeve krepnile. Danes? Že na dvajseti stopnji (od 85-ih, na začetku je bila meja pri 60) ti v ukazni vrstici sije množica ikon za posebne udarce in od neprestanega copranja se na ekranu vse bliska. Enako svežino so vnesli v kveste. Začelo se je z Burning Crusadom in tamkajšnjimi zračnimi bombardiranji, v Lich Kingu pa je prišel phasing. To je tehnologija, s katero igralca omejiš od ostalih in mu na samem pripoveduješ zgodbo.

Našteti prijemi so zasijali v pokrajinah iz dodatkov, zdaj pa so se avtorji odločili, da si sadove napredka zasluži tudi stari svet. Zato so ga obdarili z ... err ... Apokalipso!

Zemljotres

Sredi morja, med celinama Vzhodnimi kraljevinami in Kalimdorjem, so razklali zemljo in iz njenih nedrij nad Azeroth spustili Deathwinga – legendarno zmajsko pošast, ki se je veterani spominjajo iz Warcrafta 2. Gigantski, z oklepom okovani kuščarjevec nastopa kot glavna zloba Cataclysma in vsem obljublja bolečo smert v ognjenih zubljih. Toda mi se ne damo in ga bomo na gobec. Edini problem? Za to bo treba najprej splezati do 85. izkušenjske stopnje in nabrati nekaj prave opreme.

Za razliko od prejšnjih razširitev, ki sta jih imela po deset, je novih izkušenjskih levelov torej le pet, vsak od desetih poklicev pa prejme po tri nove sposobno-



Cataclysm pozira z naprednejšo inačico phasinga, ki spreminja tudi okolico. Tale ognjena stihija se ob koncu verige kvestov spremeni v gozdiček.


Vožnje v 'vozilih', kot je tale morski pes, s katerim raztelešaš bojevnike naga, je nenormalno veliko. Ja, obstaja tudi goblinski morski pes z laserji.


Plants vs. Zombies še zdaleč ni edini deležen poklona. Drugje opremljeni s sulico sedemo na ptiča in krilimo s pritiskanjem na gumbe. Ja, Joust.



Worgeni so simpatične zverce, le pri kreaciji bi lahko ločili človeško in volčjo podobo. Če dam volku badass frizuro, dobi tipček rdečo brado. WTF.

sti. Za posamezno stopnjo ob lagodnem kvestanju potrebuješ v povprečju sedem ur, kar je opazno manj kot v prejšnjih dveh dodatkih. Največji psihoti bodo sihoti bodo s posebnimi prijemi toliko porabili za vseh pet skupaj, a s tem bodo verjetno zgrešili tisto, zaradi česar je Cataclysm sploh tu. Kveste in nova ozemlja. Azeroth se je ob kataklizmi ponekod precej spremenil. Provinca Thousand Needles, nekoč puščavski kanjon z visokimi skalnimi previsi, je skorajda poplavljena, slovito pokrajino Barrens pa je razklalo na dvoje. Nevarnost Lich Kinga je zgodovina. Čeprav se ga da v Northrendu še vedno namlatiti z vsemi kvesti vred, se stari Azeroth zdaj obnaša, kot da je že poražen. V orkovskem Orgrimmarju sedi nov vladar, saj je Thrall svoj položaj odstopil vročekrvnemu Garroshu, ki je mesto povsem spremenil. Hkrati se je grdo sprìčkal z Alianso (ljudje, škratje, vilini, draenei, worgeni), ki je tako s Hordo (orki, taureni, trolli, forsakeni, goblini) spet v dobri stari vojni.
Ta poteka tudi na čisto novih ozemljih. Naposled je odprt Hyjal in pod Tanarisom je padla pregrada do Ulduma v egipčanskem slogu. Najbolj udarna novost pa je podvodna pokrajina Vash'jir. Ker je pač v celoti pod vodo. To pomeni boj v treh dimenzijah, saj že kmalu po začetku dobimo sposobnost dihanja v globinah. In nič bati, gibanje naokrog je hitro, saj nas naučijo jahati morske konjičke.

Vash'jir je tudi kraj, kjer obvezno za nekaj časa postaneš in samo zreš naokrog, saj je Blizzardu spet uspela izjemna, slikovita podoba okolice. Grafični pogon je od Lich Kinga sicer napredoval le v izrisu vodne površine, toda na raven drugega dodatka so posodobili celoten videz vsega starega sveta! Po njem je zdaj moč tudi frčati in lepote opazovati z neba.

FRP Call of Duty

Kdor bo začenjal z nične, se lahko zato nadeja precej drugačne izkušnje kot nekoč, kar je povabilo novincem. Korenito se je namreč spremenila vsebina, predvsem kvesti. Zloglasna pobijanja petstotih prašičev, da zbereš petnajst njihovih črev, so v veliki meri stvar preteklosti. Primer: nekdaj si v pokrajino Ashenvale vstopil peš, odvandral do lokalne postojanke in dobil ducat kvestov s pobijanjem življa. Zdaj te igra zgrabi za vrat in te zabriše v skriptano verigo nalog, v kateri zajahaš velikega kodoja (taurensko govedo), s katerim pregaziš dvesto nasprotnikov in se obenem dereš kot ubrisan. Ali pa tole: v Hillsbradu čepi odmaknjena farma, na kateri ima kmet težave z zombiji, za obrambo pa ima zgolj nekaj rastlin. Če je slišati znano, je to namerno, saj gre za neposreden prenos oddihovalnega špila Plants vs. Zombies z izometričnim pogledom vred. Povezav s popkulturo je preveč, da bi našteval.

Ko vidiš, da je goblinskemu kapitanu podmornice ime Jewels Verne, ti je vse jasno.
Hkrati je obilo vsebine za veterane. Se spomnite dveh orkov, ki smo ju v Hillsbradu reševali iz Durnholde Keepa? Zdaj sta na psihoterapiji, ker se nočeta ločiti od svojih zaporniških železnih krogel. Blizzard je s Cataclysmom Warcraft dokončno spremenil iz klasičnega fantazijskega sveta v samosvoj montypythonovski cirkus, ki okolja v levjem deležu ostalih mmorpgjev z levo roko naredi precej dolgočasna in nenavdihnjena.
Skriptano dogajanje pride zelo do izraza v začetnih conah dveh novih ras: volčjih worgenov na strani Alianse ter goblinov pri Hordi. Spremljamo namreč skrbno pripovedovano zgodbo o tem, kako naš lik podleže okužbi, ki ga spremeni v volkodlaka (nakar nas nek nori dohtar reši, napol) ali kako kot mali goblin slalomiramo v spopadu tekmovalnih klanov. Novih poklicev pa žal ni, tako da ostaja deset obstoječih. Le da jih spričo prenovljenih dreves talentov krasi precej svež občutek.

Šefa po goflji

V redu, kaj pa izziva željni? Ne bodo čemerne volje. Ječe so težje, kar pogruntaš ob prvem potegu zveri, ki ti sprva vase zagledano in apatično grupo umorijo tako brutalno, da je že smešno. Spet se je treba podrediti neizprosnim pravilom temnic, ki smo jih poznali včasih – onesposabljanju sovragov, pazljivosti, da ne preobremeniš tanka, in podobno. A hkrati s težavnostjo pride še večja dostopnost, saj Cataclysm pozna pol ducata novih temnic za pet ljudi v normalni ter herojski (veliko težji) izvedbi. In pa raide (superduper temnice), ki imajo celo štiri moduse: za 10 in 25 sodelujočih, spet v normalni ter herojski inačici. Dodaten nov motiv za uspehe je ta, da po stopnjah odslej napreduje tudi ves ceh, kar odklepa posebne priboljške, denimo večji izplen novcev v boju.
Po drugi plati PvP (boj med igralci) ter rokodelstvo v smislu mehanik nista tako osvežena. Deležni smo dveh novih bojišč, na katerih gruče igralcev lovijo zastavice in zasedajo položaje, nalik obstoječima Warsong Gulchu in Arathi Basinu. To njihovo skupno število poveča na osem, poleg njih pa je tu še ena nova odprta vojna cona – Tol Barad, kjer se Horda in Aliansa stepeta za osrednji grad s samosvojo temnico. Pri rokodelskih profesijah ni novosti med primarnimi, kot so kovaštvo in alkimija, zato pa je tu nova drugotna, arheologija. Ta ima zanimiv način izkopavanja relikvij, ki jih iščemo s triangulacijo, čeprav velja izpostaviti, da so nagrade povečini zgolj kozmetične.

Dober je, pri orku!

S Cataclysmom je Blizzard docela prenovil originalno izkušnjo World of Warcrafta, ki je odslej za vedno spravljena v hištorijalnih buklah. Zamenjala jo je bolj dinamična, hitrejša igra, ki utegne privleči nazaj mnogo abstinirajočih igralcev in kupe novincev. Za te je najbolje, če si igro omislijo digitalno na Battle.netu. Potrebovali bodo namreč tako original kot obstoječa dodatka in Blizzard ima na svoji strani redno sezonska znižanja, pa tudi množici ploščkov in embalaže se s tem izogneš.
Igranje se bo sicer tudi v Kataklizmi po nekaj mesecih zelo verjetno sprevrglo v klasično tlako. A tokrat lahko rečem, da je denarja vredno že samo kvestanje na nižjih levelih. Igra gre pač z močno skriptanim, filmskim dogajanjem v smeri Call of Dutyja in postavlja nove standarde na področju masovščin, za katerimi tekmeci zaenkrat precej zaostajajo, ter frpjk nasploh. Na drugi strani nas pa jezi, da Blizzard ne napravi več enoigralskih iger. Diablo, prit.



Igralni worgeni izvirajo iz Gilneasa, pokrajine, ki je bila doslej za neprehodnim zidom v južnem Silverpinu. Uvodna pripoved do potankosti razloži, kaj se je ves ta čas dogajalo za obzidjem.

Pozor, tole je novi Orgrimmar. Iz napol puščavskega mesteca je Garrosh napravil trdnjavo iz železa iz kamenja. Zdaj samo še čakamo, da se občutek vojne prenese v PvP-mehanike.

Tron: Evolution

Z igro, ki spremlja nov kino spektakel, Disney ni izumljal tople vode. Tretjeosebni bojevalni ploščadi se vidi, da so se avtorji Propaganda Games obilno zgledovali po Perzijskem princu.

Štorija enkrat za spremembo ne sledi dogodkom v filmu, marveč je umeščena pred njega. Razloži, kako je prišlo do tega, da je Flynn, protagonist prvega Trona, za toliko časa izginil z obličja Zemlje. Ko je poba dokončno premagal umetnopametni konstrukt MCP, mu je svet znotraj računalnika prirasel k srcu in se je odločil, da ga bo nadgradil. Ustvaril je CLU, digitalno kopijo samega sebe, in jo nastavil kot sistemskega administratorja. Pod njegovim vodstvom se je programska oprema lepo razvijala in nekega dne so se pojavili Isoti, softver, ki ni imel avtorja, pač pa je rasel in se razvijal sam od sebe. A kot ponavadi je nekaj moralo iti narobe. V sistemu se je pojavil virus, ki si je nadel ime Abraxas, in pričel uničevati mesto ter kvariti programe. CLUju se strga in pojav zlohotnega virusa izrabi kot izgovor za uničenje vseh Isov. Ob tem pa se skuša znebiti še Flynna in njegove digitalne varovanke Quorre.

LOAD ""

K sreči je tu Sistemski monitor – ti. Ko vrag odnese šalo, te Quorra zaprosi za pomoč, kar pomeni, da začneš tekati okrog po njenih navodilih. Prvo poglavje je uvajalno in te nauči gibanja, vključno s skakanjem, plezanjem in prinčevskim tekanjem po zidovih, ter osnov bojevanja. Pa ne na kakih lutkah – ne, že spočetka se spoprimeš z virusom. A kilav, kakor si, uspeš le zlomiti njegov disk, medtem ko jo zlobnik popiha.

Lov nanj te popelje čez sedem poglavij, ki so si po barvnih paletah in arhitekturi različna, po igranju pa skrajno podobna. Najprej tekaš, skačeš in plezaš, nato prideš do sobane, kjer moraš obračunati z nasprotniki, nakar vajo ponoviš. Za razbijanje rutine skrbijo deli, ko dirkaš s svetlobnim motociklom od točke A do B in se ogibaš oviram. Vmes si uspeš priboriti celo tank, s katerim je destrukcija še bolj uživaška. Za krmilo letečega recognizerja žal ne sedeš.

Večino kosov softvera, ki te nadlegujejo, vseeno odpraviš ročno. Pardon, s svojim svetlobnim diskom. Lahko ga mečeš kot bumerang ali samo zamahneš z njim. Skozi igro nato dobivaš nadgradnje, med katerimi poljubno menjavaš. Težji disk naredi več škode, a je počasnejši. Bombni ob udarcu eksplodira. Statični sovražnika upočasni. Korupcijski ti obnavlja energijo. Takisto so na modifikacije diska različno občutljivi nasprotniki. Hitre skavte odpraviš z blokom in povratnim udarcem, močno oklepljeni so nemočni proti bombam, nindže in virusne skorumpirance upočasniš. Skratka, za vsako ritko se najdeta disk in način.

Borilni sistem je dokaj domišljen in vključuje tako ofenzivne kot obrambne poteze (izmikanje, blok, protiudarec), specialke in kombinacije, ki lahko hitro počistijo večje skupine fakinov. Zato je kar malo bedno, da je umetna pamet na stopnji otroka in lahko do konca prideš brez rabe naprednih potez. Manjše število pametnejših barab bi bila boljša rešitev.

System monitor derezzed

Če fajti niso nič posebnega, pa zna biti bolj zaguljen ploščadni del. Monitor je sicer gibčen, a ko moraš povezati tek po steni s pravočasnim odrivom, ujeti kljuko in spet teči po steni med sikajočo paro, hitro napraviš napako in zgrmiš v Nič. Ja, tako kot v Princih, po katerih se Tron: Evolution res krepko zgleduje. K sreči se položaj snema pogosto in samodejno, toda v igri so odseki, čez katere boš skušal priti večkrat in morda v jezi zlomil joypad. Moč je sicer igrati s tipkovnico in mišjo, a to odsvetujem. Za daljše akrobacije ti na tipkalu hitro zmanjka prstov. Že tako se prerado kaj ponesreči, tudi zaradi kamere, ki se včasih zavrti v neprimernem trenutku. Derezzed. Loading backup. Princ je bil vseeno dosti bolj okreten.

No, disk ni edina nadgradljiva reč. Izkušnje dobiva tudi sam Monitor in ob vsaki novi doseženi stopnji mu sistem podari dva megabajta, ki ju porabi za nadgradnje. Mednje sodijo več zdravja, izboljšave diska, energija za posebne napade, celo boljši motocikel. Kupujemo jih pri sistemskih konzolah, ki so posejane po linearnem mestu.

Pri istih lahko sredi samotarskega igranja preskočimo v večigralski način. Ta poteka po Microsoftovem servisu Games for Windows Live. Če vam ni do živih nasprotnikov, lahko igrate proti botom. Na voljo so ekipni deathmatch (disintegration), nadzor nad karto in lov na zastavo (bit runner) Pridobljene izkušnje in nadgradnje si načina delita, je pa res, da večina večigralskih modifikacij na igranje v solo nima vpliva.

Copy *.*

Če se resneje zavzameš, lahko Evolution končaš hitro. Brez padanja v prepade bi ga verjetno obrnil v štirih urah, z njimi morda v dvakrat toliko. Multiplayer je postranski in nič posebnega. Kar je glavni problem celotne igre: da z ničimer ne izstopa. Okej, končaš jo zaradi zgodbovne povezave s filmom in ob tem ne trpiš. Ampak potem jo postaviš na polico in jo pozabiš. Ni molža franšize, kake posebne dodane vrednosti pa tudi ne ustvarja.

Monitor je sposoben kulskih borilnih trikov, a jih ne izrabi. Zadošča že button mashing.

Motocikel sicer počasi spelje, a pospeši do vrtoglave hitrosti. Nadzor vseeno ni hud izziv.

Nasprotniki na višjih nivojih zahtevajo specialke, drugače jih sploh ne moreš poškodovati.

Grafična podoba ni vrhunec naprednosti. No ja, Tronu rahel retro občutek itak lepo pristoji.

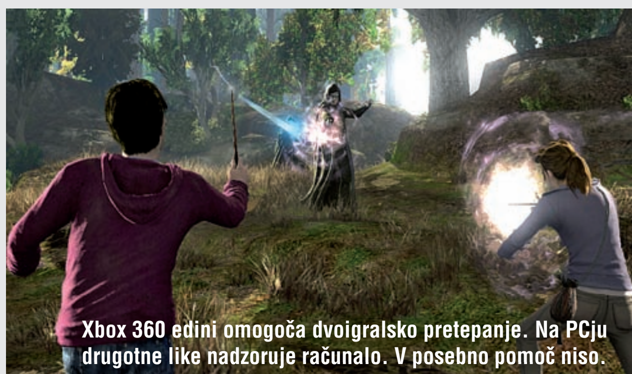
Quattro bi namesto virusov v Tronu raje iskal PrOn. Magari s Quorro. Kiberšpil potrebuje tudi kiberseks.

68 solidno pripravi teren za film ✔ nadgrajevanje lika je fino izvedeno ✔ domišljen borilni sistem ... ✔ ... ki pa večidel ostane neizrabljen ✖ pogosto padanje v smrt ✖ premalo vožnje s tankom ✖ kratkost ✖

Propaganda Games / Disney

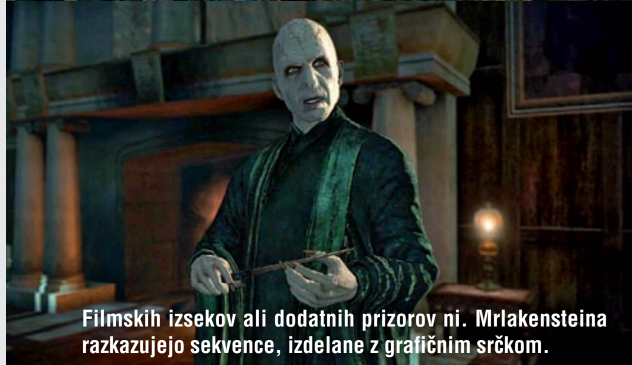
Vožnja s tankcem je dobrodošla popestritev. Škoda, da za krmilo v vsem špilu poprimeš le dvakrat.

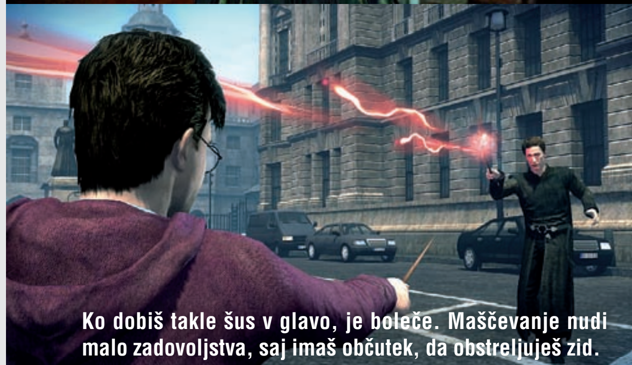
Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1


Xbox 360 edini omogoča dvoigralsko pretepanje. Na PCju drugotne like nadzoruje računalo. V posebno pomoč niso.


Včasih ti igra naloži sledenje kakemu bitju. Pri zalezovanju košute se ti na pot mečejo pajki in vrbe mesarice.


Človeških nasprotnikov je kakih šest vrst in vsi imajo iste frise. Prepoznavne osebe nastopijo le izjemoma.


Filmskih izsekov ali dodatnih prizorov ni. Mrlakensteina razkazujejo sekvence, izdelane z grafičnim srčkom.


Ko dobiš takle šus v glavo, je boleče. Maščevanje nudi malo zadovoljstva, saj imaš občutek, da obstreljuješ zid.



Premaganci spuščajo eksplozivne napoje in podobno. Ker so žepi majhni in porabe ni, je inventar stalno nabasan.

Že ob opisu Princa mešane krvi (Joker 192) smo se spraševali, kam bodo lončarske igre zavile ob koncu sage. Prejšnje so se iz dela v del bogatile in iz otročarij zrasle v solidne akcijske pustolovščine. Petica in šestica sta sploh navdušili. Tu je bila osrednja atrakcija Bradavičarka v naravni velikosti, ki so jo razvijalci sestavili iz knjižnega in filmskega materiala. Šola je nudila veliko možnosti za raziskovanje tudi po koncu osrednje zgodbe.

Stoj ali streljam!

In zdaj – konec. Ker se zgodba z Bradavičarkinih hodnikov odsuka čez drn in strn, potegne za sabo še igro. Žal pa ne zamenja le ambienta, marveč tudi zvrst, privlačnost in sploh vse. Ko Mrlakenstein zavlada nad čarovniško skupnostjo, je lovska sezona na Harryja odprta. Med iskanjem skrižvnov se mulc otepa legij Mojstrovih podanikov. Nastane prvoosebna oziroma izzaramenska streljanka, kjer Harry uboga kombinacijo WASD in miši. Sredi zaslona je merek, za natančnejši pogled in pomoč pri ciljanju pritisneš desni miši gumb. To samo po sebi ne bi bilo napačno, če ne bi bil špil tako enoličen. Ves je niz ponavljajočih sekvenc: uletiš na prizorišče, nakar se tam nekaj deset minut udejanjajo Jedci smrti, grabeži, pajki in podobna golazen. Ko pobiješ vse, greš nekaj korakov naprej, kjer te naskoči nov komplet. Večine se odkrižaš tako, da jih obmetavaš z uroki, dokler ne mrknejo v pišu smrdljivega dima.

Tvoja palica najpogosteje seje urok hromi, kakih žrlelih kletev pa ne. A čeprav naj bi bili capini različno občutljivi na posamezne magije, v ognju bitke ni časa za elaborirane menjave. Izbiralno kolesce je počasno in nerodno, prav tako odpiranje namenskega vmesnika. Zato prav boli, kako spregledana je množica coprnij in dodatnih orožij, kot so eksplozivni napoji in instantni mračevec. Perlatium lebdiosa je zgolj za okras, saj z njo ni mogoče dvigniti skoraj ničesar. Podobno je oviralis neuporaben za razstreljevanje česarkoli razen posebej določenih skal, nametanih na pot. Da bi lahko smešno nizek kupček preplezal, očitno nikomur ni prišlo na misel. Podobno ne moreš čez ograjice in nasploh v nobeno nepredvideno smer. O ugankah seveda ni govora.

Pot skozi navidez prostrane nivoje je togo zakoličena in te žene iz ene zasede v drugo kot živino v zakol. Omejen si skoraj kot v tirnični streljanki in glede na to bi bilo bolje, če bi ti tudi sovragi uletavali samo pred fris. Tako pa imaš vedno za vratom še dva ali tri smrdljivce in bi moral imeti oči na riti, da ti z nemarno natančnostjo vanjo ne bi stalno pošiljali kletev. Obračanje je muka in kameri se pri tem od hudega kar zmeša, zato bezlja iz oči za rame, v tla in še kam.

Harry naj bi sicer po frpjsko pridobival izkušnje in jačal sposobnosti, a so se mi tečnobe vedno zdele enako odporne. Vmes navali nekaj šefov, recimo Nagini, sikajoč skrižven in pobesnela družina Malfoy. Vseh se znebiš na enako neinteligenten način kot ostale zalege.

Globoko v temi

Sedemurno strelsko tlako občasno 'popestrijo' tiholazni vložki, ko se ogrneš s plaščem nevidnosti. Ključnim čarovnikom pred ministrstvom se moraš recimo pritihotapiti za hrbet in jih ohromiti. Pri tem se vate ne sme nihče zaleteti, sicer nadse prikličeš bes vseh prisotnih, ki se zlepa ne poleže. Štorasto in duhamorno. Poleg tega se tuniki v bližini zlobnikov iz neznanega razloga niža energija. Postavaj predolgo in razkrit boš. Zakaj neki, mar ni plašč ena od Svetinj in ultimativni pripomoček za skrivanje?!

Odmikanje od zgodbovne podlage je tudi sicer pogost šport. Ključni deli, kot so poroka, London, ministrstvo in Godricov dol, so sicer prisotni. A na to je navešen kup šavja, ki rabi le umetnemu podaljševanju igralnega časa. Lep del nima nikakršne povezave s knjigo. Tako se Harry v jami izogiba zmaju ali iz rok grabežev rešuje bunkeljne. Zato ni le ubežnik, ampak mimogrede najde čas za postranska junaštva, kar je vse prej kot smiselno.

Da je vtis do konca pokvarjen, mrtvilo preseže košnjo grdinov in skrivaštvo pod plaščem. Že sama podoba je filmsko sprana in mračna. Hodniki ministrstva se vlečejo v neskončnost, gozdne stezice takisto. Slike ne pestri niti ena ikona. Edini pokazatelj zdravja je barva, ki z dobivanjem batin postaja vse bolj bleda, dokler se ne zložiš po tleh. V tem primeru se je dobro zabarikadirati za obrambni urok hitinium ali s tipko R priklicati varuha, če te nadlegujejo morakvarji. Ko so slednji blizu, robovi zaslona poledenijo.

Večigralstva na PCju in večini konzol ni, čeprav za Harryjem praviloma repkata Ron in Hermiona. Izjema je xbox 360 s kinectom, kjer lahko dvojica z mahanjem družno odstranjuje nepridiprave. Tudi dodatne vsebine je malo. Odklepaš jo z iskanjem skritih kufrov, v katerih najdeš Preroške novice in Razkrito. Cajtengi razočarajo, ker imajo le bedne izvlečke namesto polnih člankov. Boljše so radijske oddaje Harry je zakon, kjer sta spikerja dejansko dvojčka Phelps. Tudi ostali stranski liki imajo izvirne govorce iz filma, osrednježe pa z izjemo Ruperta Grinta nadomeščajo posnemovalci.

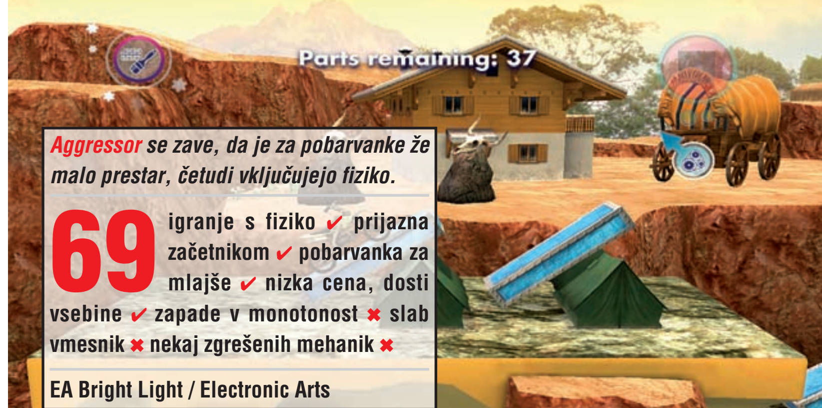
Tako kot filma bosta tudi igri po sedmici dve. Enako velja za ciljno publiko, saj to niso več mladiči. Špilavni mrkobi bodo zmogli slediti le tisti, ki so harryjevsko poučeni, le da jim nasprotju s filmom ne bo niti malo všeč. Ob tej brezmožganski kalvariji me res skrbi, s čim nam bodo postregli za zaključek ...

Navi bliska z očmi. Ob tem izbruhku od igre ji ni pregorela le palica, ampak tudi živci. Takih izpadov ne želi nikomur od vas.

38 **glasbena kulisa ✔ v vseh pogledih korak nazaj ✖ ubijajoča enoličnost ✖ slab nadzor ✖ neizkoriščeni uroki ✖ nič ugank ✖**

Electronic Arts

Create



Aggressor se zave, da je za pobarvanke že malo prestar, četudi vključujejo fiziko.

69 igranje s fiziko ✔ prijazna začetnikom ✔ pobarvanka za mlajše ✔ nizka cena, dosti vsebine ✔ zapade v monotonost ✖ slab vmesnik ✖ nekaj zgrešenih mehanik ✖

EA Bright Light / Electronic Arts

Tole je videti kot novodobni digitalni peskovnik, v katerega posadiš froca, da ga imaš lahko pod budnim očesom in si ne bi drznil iti ven, v naravo, v pravo mivko. Kdo ve, lahko po nesreči brcne v kamen ali pohodi mravljo. Da, Create je mavrično pisana igra, naphana z objekti, ob katerih se mulčad uči abecedo (LO-KO-MO-TI-VA), in bliskajoča se, da zadrži pozornost tistih z motnjami zbranosti. Ampak! Naslov je v resnici malce zavajajoč. V osnovi ne gre za močno ustvarjalno orodje, marveč za križanca pobarvanke z ugankarskim špilom, kakršen je prastari The Incredible Machine.

Prosti pad

Naša ustvarjalna svoboda je omejena, kajti srce špila tvori dobrih sto vnaprej pripravljenih mehanskih izzivov. Kdor je kaj podobnega že igral, bo tule zelo domač. Ponavadi moramo nek predmet pripeljati s točke A v točko B, vmes pa premagati kup ovir. Mimo teh se prebijamo z omejenim naborom elementov, ki zaobjamejo vsa osnovna gibanja. Na eni strani so v njej preprosti tramovi in plošče, na drugi pa rakete, baloni in opekači kruha. Nihalo recimo zaluča žogo čez pregrado, kjer se odkotali skozi zapleten sistem lijakov in odbojnih ploščic, nakar pade v tovornjak, ki oddrvi v ... prepad. 'UPS, POSKUSI ZNOVA!'

Pa je v glavnem važno le zaporedje pravih gradnikov ali ima teta fizika pomembno besedo? Bolj slednje. Fizikalni sistem je natančno simuliran, kar pomeni, da izidi niso skriptani in je včasih treba precej poskušati. Saj ti je hitro jasno, kam ventilator pihne balon, toda navigacija napihljivca skozi bodičasto minsko polje zna zahtevati veliko potrpljenja.

To bi lahko zagotavljalo dobro osnovo za skorajda brezmejno igranje. A spisek predmetov je za določeno nalogo zelo omejen, zaradi česar je rešitev ponavadi hitro ugotovljiva in enolična. V prvi polovici težavnost raste po luštni krivulji, problem pa nastane kasneje. Creatu namreč na sredi zmanjka sape in ne zmore postreči z inovativnimi ali zares zahtevnimi izzivi, ki bi te zagretega peljali do zaključka. Slejkoprej sprevidiš, da boš večji del časa trivialno usmerjal motorje čez prepade in rakete skozi obroče. Količkaj zahtevnejši in veterani potrebujemo več, denimo prehod v tri dimenzije, saj tu vse poteka na eni, od strani gledani ploskvi. Ali pa igranje z zapletenejšimi pojavi.

Prek EAjevega spletnega servisa je moč svoje rešitve deliti s skupnostjo, toda ideja pride do izraza le pri enem od podnačinov, s katerim se Create vsaj malo odkupi. Tam je treba predmet spraviti v cilj po karseda akrobatski poti, igra pa nas za lupinge nagrajuje in točkovno oceni. Tod je kolekcija gradnikov neomejena. A takih nalog je žal le desetina. Razen tega obstaja še samostojna, peskovniška stopnja s svobodnim nametavanjem objektov, ki pa ji manjka navodil.

Neprosto risanje

Je pa Create v nečem ipak samosvoj. Deset okolij, ki so ozadja frčanju predmetov, je namreč mogoče izdatno okrasiti. Sprva je teren pust in brezbarven, a sčasoma lahko vanj dodajamo vsemogoče tematske objekte in ga barvamo. Tako iz lunine površine zraste vesoljska postaja, zidovi hiš pa pordečijo. Gre torej za nekakšno tridimenzionalno pobarvanko, ki bo mlajšim gotovo všeč, čeprav po njej ni mogoče prosto malati, temveč izbiramo med teksturami.

Omare, avtomobile in ostalo robo za ta namen odklepamo na enak način kot nadaljnje stopnje in izzive: z reševanjem obstoječih nalog ter bogatenjem okolice. Slednje pa je izvedeno pomanjkljivo, saj te igra sili v krašenje po določenem zaporedju. Ustvarjanja ni moč tako enostavno vrednotiti! Razumljivo je, da so avtorji skušali ponuditi drugotno pot napredovanja tistim, ki niso fizikalni geniji. A rezultat je pristop, ki ne bo zadovoljil ne enih, ne drugih.

Za konec sem prišparal še eno zamero: nadležen vmesnik. Prav ogromen je, saj je na PC, xbox 360 in PS3 prenešen z wiija, ter se ti nenehno nastavlja na ekran, ko ga ne potrebuješ. Prav tako se po wiijevsko kobaca kurzor, ki ni prav natančen, kar pri pedantnih poskusih povzroča nekaj jeze. Za piko na i pa poskrbi kamera, ki je premalo nastavljiva in med dogajanjem rada odvandra po svoje. Grrr.

Create zaradi naštetega izpade kot precej otroška igra in mnenja sem, da jo je treba kot tako razumeti. V nasprotnem bi dobila še nekaj procentov manj. A če sem se sam pri desetih letih zabaval z The Incredible Machine, bi se s čim podobno naprednejšim gotovo zmogla tudi današnja otročad.



Z vztrajnim odklepanjem pridobimo ogromno kozmetike. Zato si nadvse želim seznama, ki bi segal v dve dimenziji, saj je tale prepočasen.



Vprašanje, kako zbrati dovolj točk z akrobacijami, je edini resnejši izziv v igri. Tu si pri odkrivanju pravil prepuščen samemu sebi. Namig: skoki.

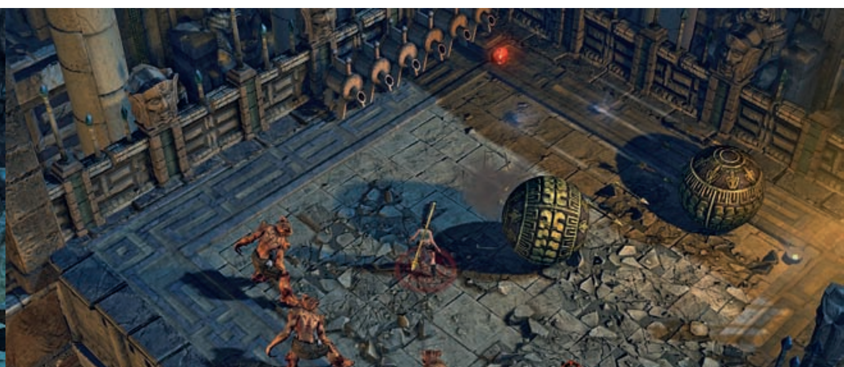


Prizorišča so raznolika in poleg v tekstu omenjenih vključujejo prometno velemesto, gusarsko barkačo, egipčanske piramide in temačni britof.



Kamera ima samo tri ravni oddaljenosti, namesto da bi jo bilo moč poriniti s koleščkom. Pozabite tudi na opazovanje svojih umotvorov iz več smeri.





Lara Croft and the Guardian of Light
Eidos, konzolni opis: J206, 76 (X360/PS3)

Od kod vrisk: v tem dolpotegljivem špilu, ki ga za 15 evrov kupiš na Steamu, si Lara v izometrični ptičji perspektivi. Peturna odprava se odvije v srednjeameriškem templju, katakombah, močvirju in ognjenem podzemlju. Ponekod so stopnje linearne, drugod raziskovalne. Eden od temeljev igranja je arkadno rešetanje raznolikih, množičnih sovražnikov, med katerimi navdušijo šefi. Ti od tebe marsikdaj nočejo golega nažiganja, temveč manevriranje med stikali na tleh. Druga bistvenost je ploščadno skakanje, ki sicer ne zahteva natančnosti, je pa zadosti razgibano. Med drugim se z vrvjo hakljaš za prstane, kopja pa uporabljaš za izdelavo stopnic v zidu. Tretji vidik so uganke, ki temeljijo zlasti na kotaljenju velikih krogel na stikala in piedestale. Skritih artefaktov je veliko, prisoten pa je tudi lokalni in spletni sodelovalni modus. V njem eden nadzoruje Laro in drugi mišičnjaka Toteca, ki je težji in manj gibčen od Lare, a ima ščit, s katerega se lahko baba odrine.

Čemu stok: bojem in puzlam manjka razgibanosti, nenadzorljiva kamera zna zakrivati pogled na dogajanje, Lara je včasih en hlod, zgodba je minimalna, prisotni so hrošči, co-op pa obsega le pol povprečno predelanih stopenj iz enoigralskega dela.

Drugačnosti v PC-verziji: višje ločljivosti, drugače je špil enak. Igranje s tipkami je okej, zaradi analogne natančnosti pri vodenju Lare pa priporočam džojped. (sn) **76**







Spider-Man: Shattered Dimensions
Activision, konzolni opis: J206, 79 (PS3, X360)

Od kod vrisk: s Shattered Dimensions smo končno dobili spodobnega Spider-Mana! Več kot enega, saj v štirih različnih dimenzijah – amazing, 2099, noir, ultimate – rokujemo s prav tolikimi stripovskimi različicami Mrežarja. Nad capine se spravimo z arkadnim vihtenjem okončin, metanjem predmetov ter talenti, kot sta prečkanje okolice s pajčevino in plezanje po stenah. Prav tako si vsak junak lasti specifične sposobnosti. Futuristični Uomo-ragno more upočasniti dogajancijo na zaslonu, tihotapski izkorišča zavetje senc, ultimativni pa je zavoljo tentaklaste forme in splošne trdoživosti najboljši borec. Stopnje niso bogve kako obsežne, a so pisane in nudijo obilo raznolikih opravil. Enkrat iz kletk rešujemo talce, drugič bežimo pred Sandmanom, tretjič se pomerimo s titanskim Electrom ... Ves čas pa se nasmihamo progatonistovim zabeljenim izjavam in uživamo v pristni risankasti podobi.

Čemu stok: Spideyja višje ocene stane mestoma neidealna kamera, najbolj pa plitkost tepežkalnega sistema, ki je preveč podvržen knofodrku, in zaključni spopadi s tradicionalnimi pajčjimi negativci, ki so pretirano enodimenzionalni.

Drugačnosti v PC-verziji: višja jasnina, kupček naprednih grafičnih postavk in nova kozmična kožica, za katero je na konzolah treba odšteti dodatne pare. Joypad je priporočljivejše nadzorno sredstvo, a tipkovnica in miška nista oviri. (cs) **79**







H.A.W.X. 2
Ubisoft, konzolni opis: J206, 78 (X360/PS3)

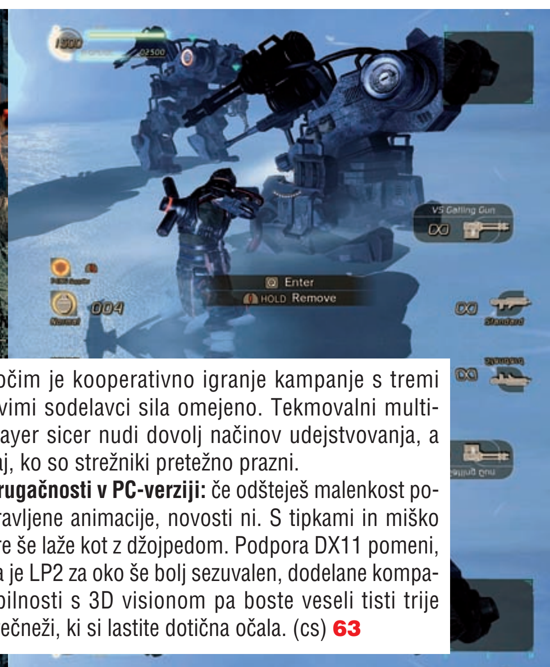
Od kod vrisk: tole je prvo- ali tretjeosebna arkada z rahlimi simulacijskimi popadki, v kateri šofiramo moderne avione, od eurofighterja in F-16 do SU-27, F-22 in eksperimentalnega SU-47, ki se v luftu obrača na mestu. Težavnosti lepo poskrbijo za različne profile igralca, na splošno pa si špil želi, da jo končaš in se imaš fino ob stotinah sklatenih nasprotnikov. V rušo, prekrito z lepimi satelitskimi posnetki, jih pošiljaš z mitraljezom in raketami. Ob tem umetna pamet ni slaba. Iz linearno nanizanih dvajsetih misij šprica adrenalin: mitraljiraš bunkerje v gorah, vijugaš po kanjonu, s polnim plinom drviš proti bombnikom, luknjaš morske cilje, sedaš za orožja v transportnem letalu in šofiraš vohunsko zračno vozilce. Za nameček si omejen s časom ali energijo prijateljskih enot. Ne manjka niti dodatne vsebine, saj v štoriji odklepaš nadgradnje orožij in 32 frčoplanov, nakar z njimi upravljaš v arkadnem ter preživetvenem modusu. Takisto je prisoten v redu tekmovalni multi po spletu ali LANu za osmerico.

Čemu stok: rutinsko ponavljanje manevrov za uspeh, nesvoboda pri opravljanju misij, švoh zgodba, kraja situacij iz mnogih iger in filmov.

Drugačnosti v PC-verziji: ni večigralstva na enem peceju. Vsebina je enaka kot na konzoli, grafično pa lahko poženeš verzijo za DirectX 10/11, ki nudi teselacijo tal. Nič pretresljivega ni in konkretno obremeni sistem. Prisotna je glupa Ubijeva zaščita, kjer moraš biti stalno na spletu. S tipkami ali miško je naporno igrati, zato svetujem joypad, če že ne joysticka. A ni potrebe po resnem pilotskem kemblju. (sn) **78**







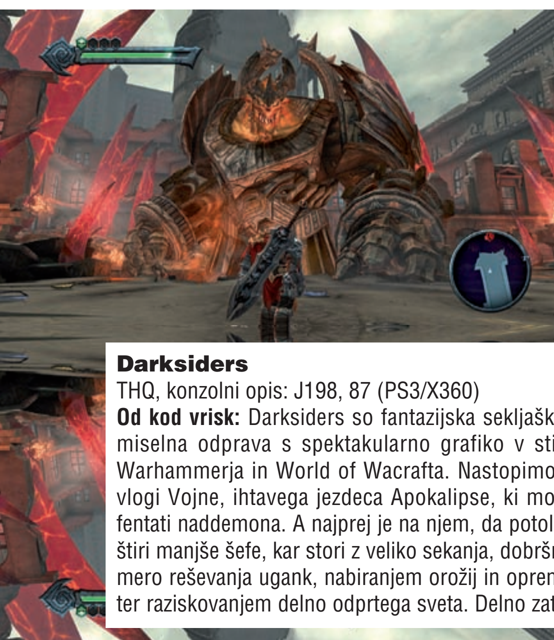
Lost Planet 2

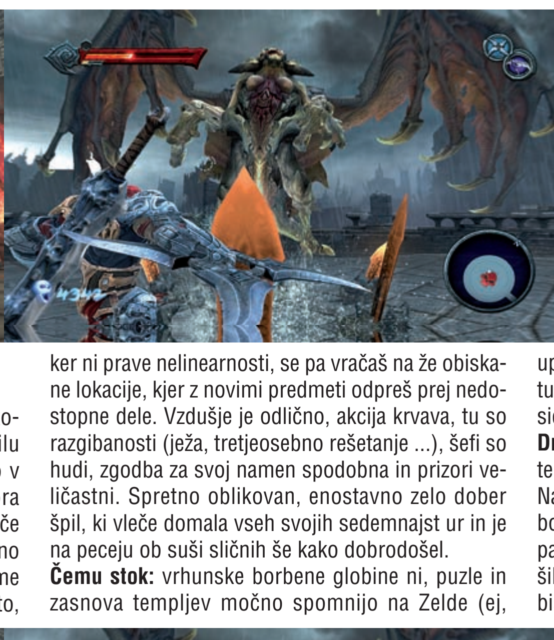
Capcom, konzolni opis: J203, 61 (X360, PS3)

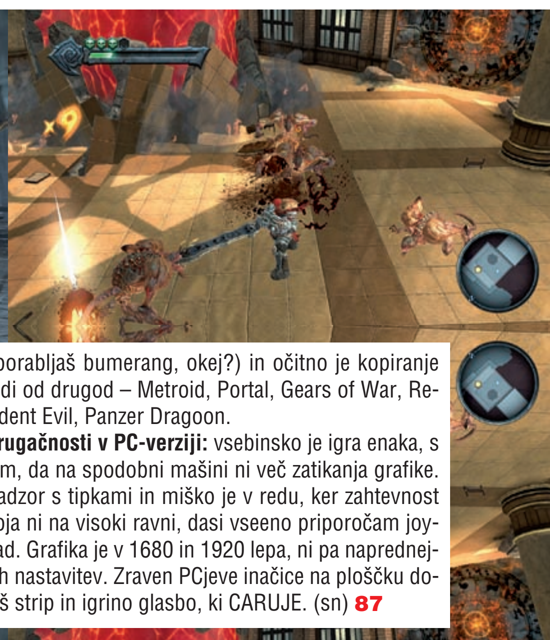
Od kod vrisk: v nadaljevanju te tretjeosebne akcijade se vrneš na nekoč zaledenelo, zdaj bolj zeleno in razgibano površje planeta E.D.N. III, kjer te pričaka brzostrelsko masakriranje človeških, mehanskih ter alienskih sovragov. Širjenje zenic povzročajo zlasti bučni spopadi z gromozanskimi akridi, ki te obremenjujejo s tentaklastimi izrastki in s katerimi rotirajoče topove in energijske pokalice križaš v rednih intervalih. Lotevaš se jih bodisi peške, kjer si pomagaš z vlečno kljuko, ki te hipoma potegne na višjo točko danega okoliša. Še raje pa iz kabin raznovrstnih robotov, v katere sedeš in z njimi povzročaš tako bombastično razdejanje, da zaslon poka po šivih.

Čemu stok: špil spektakularnost postavlja pred strelsko globino, zaradi česar se enokopitnega, netaktičnega odstranjevanja šefovskih kreatur kmalu naveličaš. Štorija je obup, butasti računalniško vodeni pomagači so ti prej v napoto kot v pomoč, dočim je kooperativno igranje kampanje s tremi živimi sodelavci sila omejeno. Tekmovalni multiplayer sicer nudi dovolj načinov udejstvovanja, a kaj, ko so strežniki pretežno prazni.

Drugačnosti v PC-verziji: če odštješ malenkost popravljene animacije, novosti ni. S tipkami in miško gre še laže kot z džojpedom. Podpora DX11 pomeni, da je LP2 za oko še bolj sezuvalen, dodelane kompatibilnosti s 3D visionom pa boste veseli tisti trije srečneži, ki si lastite dotična očala. (cs) **63**







Darksiders

THQ, konzolni opis: J198, 87 (PS3/X360)

Od kod vrisk: Darksiders so fantazijska sekljaškomiselna odprava s spektakularno grafiko v stilu Warhammerja in World of Wacrafta. Nastopimo v vlogi Vojne, ihtavega jezdeca Apokalipse, ki mora fentati naddemona. A najprej je na njem, da potolče štiri manjše šefe, kar stori z veliko sekanja, dobršno mero reševanja ugank, nabiranjem orožij in opreme ter raziskovanjem delno odprtega sveta. Delno zato, ker ni prave nelinearnosti, se pa vračaš na že obiskane lokacije, kjer z novimi predmeti odpreš prej nedostopne dele. Vzdušje je odlično, akcija krvava, tu so razgibanosti (ježa, tretjeosebno rešetanje ...), šefi so hudi, zgodba za svoj namen spodobna in prizori veličastni. Spretno oblikovan, enostavno zelo dober špil, ki vleče domala vseh svojih sedemnajst ur in je na peceju ob suši sličnih še kako dobrodošel.

Čemu stok: vrhunske borbene globine ni, puzle in zasnova templjev močno spomnijo na Zelde (ej, uporabljaš bumerang, okej?) in očitno je kopiranje tudi od drugod – Metroid, Portal, Gears of War, Resident Evil, Panzer Dragoon.

Drugačnosti v PC-verziji: vsebinsko je igra enaka, s tem, da na spodobni mašini ni več zatikanja grafike. Nadzor s tipkami in miško je v redu, ker zahtevnost boja ni na visoki ravni, dasi vseeno priporočam joypad. Grafika je v 1680 in 1920 lepa, ni pa naprednejših nastavitev. Zraven PCjeve inačice na ploščku dobiš strip in igrino glasbo, ki CARUJE. (sn) **87**



Deathspank

EA, konzolni opis: J205, 71 (X360/PS3)

Vrisk: risankasta sekljaška frpjka za 13 evrov na Steamu, kjer iz tretje osebe nadzorujemo sprevrženca Deathspanka. Pederskih, sralnih in porivaških dovtipov je obilo, zato humorju uspe zabavati. Načeloma tudi igranju, kjer fantazijske pošastke masovno koljemo z rezili, puščicami in magijo.

Stok: bojevanje se hitro izčrpa in misije se preveč ponavljajo. Isto velja za obnašanje sovražnikov in kilavih, maloštevilnih šefov. Priporočljivejši je nakup nadaljevanja Thongs of Virtue.

Drugačnosti: razen višjih ločljivosti je igra enaka. S tipkami in miško se špila lepo. (sn) **71**



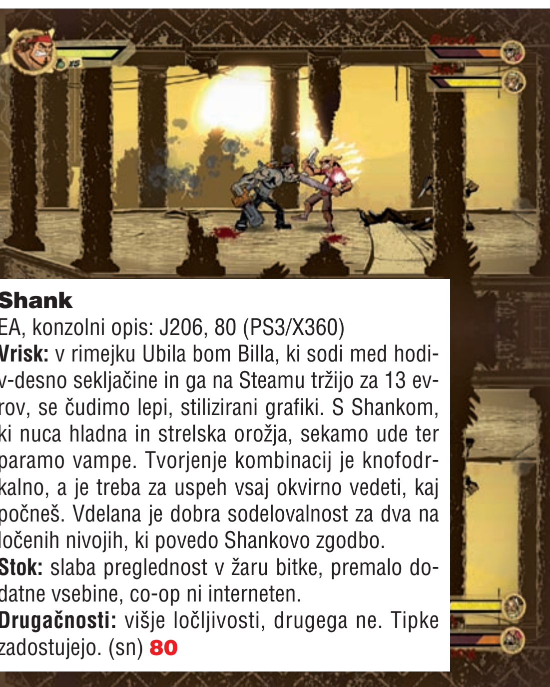
Chime

OneBigGame, konzolni opis: J201, 80 (X360)

Vrisk: po ploskvi razpostavljaš nepravilne geometrijske like, rahlo v slogu Tetrisa. Ko like združiš v polje vsaj 3 x 3, postanejo eno, nakar jih odstrani črta, ki prečesava polje. Boljši kot si, kompleksnejša in popolnejša je glasba, ki nastaja sproti. Sčasoma odkriješ naprednejše prijeme, kot je premišljeno tempiranje tvorjenja ploskev glede na prehode črte. Fina miselna igrača za 4 evre na Steamu!

Stok: manko kampanjsko povezanih stopenj, večigralstva in ločenih izzivov, kopiranje Lumines.

Drugačnosti: komad Still Alive iz Portala. Premikanje likov s tipkami je drugače brezhibno. (sn) **80**



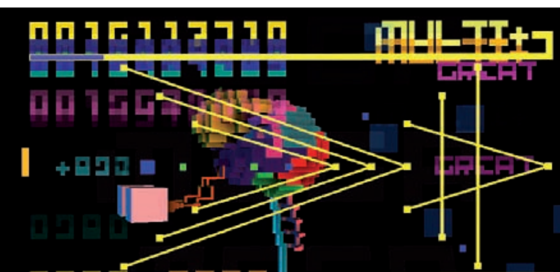
Shank

EA, konzolni opis: J206, 80 (PS3/X360)

Vrisk: v rimejku Ubila bom Billa, ki sodi med hodi-v-desno sekljačine in ga na Steamu tržijo za 13 evrov, se čudimo lepi, stilizirani grafiki. S Shankom, ki nuca hladna in strelska orožja, sekamo ude ter paramo vampe. Tvorjenje kombinacij je knofodrkalno, a je treba za uspeh vsaj okvirno vedeti, kaj počneš. Vdelana je dobra sodelovalnost za dva na ločenih nivojih, ki povedo Shankovo zgodbo.

Stok: slaba preglednost v žaru bitke, premalo dodatne vsebine, co-op ni interneten.

Drugačnosti: višje ločljivosti, drugega ne. Tipke zadostujejo. (sn) **80**



Bit.Trip.Beat

Gaijin, konzolni opis: J194, brez ocene (wii)

Vrisk: z loparčkom odbijaš točke, pravokotnike in slične elemente, ki uletavajo z desne. Vsaka žogica, ki jo vrneš, bolj razroji osje gnezdo. Vzorci se zapletajo in hitrost je vse višja, sleherni odboj pa ustvarja chiptunasto muziko. Zmeda je načrtna, saj je smisel v tem, da si zapomniš, kako se piksel giblje in kdaj bo zadel loparček. Valovi sovražnikov v tej 8-evrski neodvisnici so zgledno načrtovani.

Stok: razvlečene stopnje, manjka način za več igralcev na enem peceju in po spletu.

Drugačnosti: internetne lestvice, podpora onegaja razer sixense. (sn) **v redu**



NyxQuest

Over the Top, konzolni opis: J196, brez ocene (wii)

Vrisk: španska neodvisnica sprva obeta. Gre za od strani gledan miks ploščadenja, bojevanja in reševanja puzlic, ki se diči s starogrško tematiko in Icu podobnim vzdušjem. Pod nadzorom imamo krilato punčaro Nyx, ki ne more leteti, marveč le drsi skozi zrak. Zato je treba sproti podirati stebre, potiskati kamne in prestavljati bloke, da ji utremo pot naprej.

Stok: zaspano odvijanje, neraznolikost in ostri sunki težavnosti, ki preprečujejo, da bi se užitkoma prebil skozi štiri ure. Desetak na Steamu je preveč.

Drugačnosti: miška deluje kot dobra zamenjava za wiimote, pa tudi tipke so okej. (sn) **švoh**



Shatter

Sidhe, konzolni opis: J194, brez ocene (PS3)

Vrisk: nova odbijanja žogice v zidake so redka, zato gre pozdraviti ta špilek za 8 evrov. Tokrat lopar oddaja valove, ki žogo odbijajo, privlačijo ali ukrivljajo, vsakega od desetih svetov s po osmimi nivoji pa zaključi domišljijski glavar. Največja novost je fizikalna podprtost opek, tako da njihovo premikanje ni vnaprej določeno. Spletne lestvice ženejo lov na rekorde.

Stok: nerazgibana kampanja, ni težjega modusa.

Drugačnosti: dodali so večigralstvo (endless, time attack) na enem abaku in neskončni način za samotneža. (sn) **kar fajn**



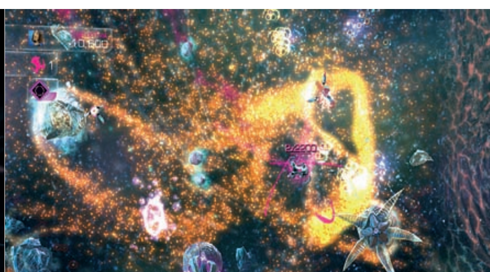
Zen Bound 2

Secret Exit, mobilniški opis enice: J190, 89 (iphone)

Vrisk: minimalistično in rokodelsko ovijaš z vrvjo kipce različnih oblik, edina omejitev pa je dolžina špage. Trudiš se, da si pri vezenju čim bolj natančen in prekriješ večino površine. Sliši se dolgočasno, a je sproščujoč, eskotičen izziv. Dvojka se od enice ne razlikuje bistveno. Novost so koralde, ki na podlago špljocnejo barvo. Na Steamu investiraš ugodnega petaka.

Stok: zelo zemeljska, zamokla barvna paleta. Obenem je to skrajno počasna igra, ki ni za vsakogar.

Drugačnosti: mišji nadzor je manj naraven kot prstni. Na PCju ni čara igranja po grižljajih. (nv) **80**



Ion Assault

BitComposer, konzolni opis: J200, brez ocene (X360)

Vrisk: desetak ti kupi twin-stick šutemap s samosvojim prijemom. Najprej moraš posrkati ionske delce iz okolice. Ko jih netbereš zadosti, jih oddaš v curku ali jih držiš ob sebi, ob čemer prednja stran ladjice deluje kot ščit in sveder. Finta je namreč v raztreščevanju asteroidov in kovinskih žverc. Treba je iskati dobro pozicijo v prostoru in filati množilnik za rekord. Net lojtre so.

Stok: kratka kampanja, nepotrebno kompliciranje.

Drugačnosti: manjka podpora joypadu z dvema gobicama, ki je privzet gizmo za to zvrst. To naj bi dodali z zaplato. (sn) **zadovoljivo**



Blue Toad Murder Files

Relentless Software, konz. opis: J199, brez ocene (PS3)

Vrisk: napol resna, detektivska žajfnica s poudarkom na delih Agathe Christie. Takih pa ni veliko. Ob tem je ta nenavadna avantura namenjena užitju v družbi do štirih, ki si miš podajajo. Pod taktirko pripovedovalca se odvijajo umori, tatvine, požigi in druge lumparije. Igralci izmenoma dobivajo uganke, ki spominjajo na Laytona. Liki so priljudno čez les, Steam pa za 18 evrov prinaša vseh šest epizod.

Stok: odsotnost namigov in motivacije za večkratno preigranje.

Drugačnosti: miš nudi precej boljši nadzor kot opletanje z gobicama na dualshocku. (nv) **v redu**

THE SIMS 3: LATE NIGHT

Ime tretje večje razširitve za Simse 3 obljublja žurke in odpravljanje k spancu ob spremstvu ptičjega žvrgolenja. A partiji so samo del vsebine. Po novem so v igri sicer mondeni nočni klubi, kjer se da razmetavati po plesišču in srebati koktejle, ki si jih lahko z novo veščino pripravljamo sami. Toda ples v resnici ni fokus Late Nighta. Obstaja nekaj novih sukalnih manevrov, a plesne veščine kot take v igri še vedno ni, zato je zviranje po ploščadi stvar ene menijske opcije. In to kljub temu, da imamo pri kreaciji lika na voljo mišičavost in prsatost, tako da bi lahko na soplesalca pritisnili svoje velike grudi. Bah.



● Nastavljanje kameri je enostaven način za dosego zvezdniškega statusa. Vsakršno neposredno približevanje slavnim zahteva karizmatičnega govorca.

Nak, prva polovica tega dodatka je sistem slave, pobran iz razširitve Superstar za enico. Osebe imajo merilnik razvpitosti, ki jo nabirajo s filmskimi in glasbenimi podvigi (filmski in glasbeni igralec sta nova poklica) ali vrtenjem jezika v visoki družbi. Od slave je odvisno, v katere nočne klube smemo, povrhu pa se do nekoga z zlatimi zvezdicami nad glavo ljudje obnašajo na posebne načine. Tu z navdušenimi prošnjami za avtograme, tam s spletkarskim govoričenjem. Da paparacev ne omenjam.

Plezanje po lestvici znanih je svojevrsten izziv, saj je treba za vstop v visoko družbo nabrati kup poznanstev in navdušiti tiste, za katere si sprva navadna smet. Late Night vključuje nesorazmerno veliko žlobudranja, nasmihanja, kriljenja z rokami in udarjanja po rami. Liki z nizko karizmo in veliko smole so za mazohiste še posebej primerni za igranje, heheh.

Nočno življenje ni stvar vasi, zato dobimo novo mestece Bridgeport, ki sliči na Manhattan. Da, v igri so spet nebotičniki s stanovanji, kot v Sims 2: Apartments. V vsaki stolpnici je samo en apartma in nikjer ni sosedov, ki bi ti mlatili po stenah, ko ob treh zjutraj žagaš s kitaro. Čudno.

Še nekaj pomembnega je v Late Nightu: vampirji. Ti imajo potrebo po srebanju krvi, zaradi česar so nagnjeni k vodenju naivnih oseb v temne ulice. Ponoči imajo nadgrajene lastnosti, dnevna svetloba pa jih utruja. Zato so več ali manj obsojeni na kriminalne in eksotične poklice, da lahko podnevi spijo, kar pomeni zanimivo spremembo ritma. Kljub temu so moderne, idolizirane, televizijske sorte in niso pretirano fantazijski. Tudi kaj prida nasilja ne poznajo, zato ni lovca na vampirje, šmrc. Ko smo že pri pomanjkljivostih, je treba povedati, da je Bridgeport ločen od ostalih zaselkov in je zato treba obstoječe familije prenesti tja.

Late Night premore obilo igranja za tiste, ki stremijo po ponovnem začetku na dnu in plezanju do slave, dočim vampirji vnesejo nekaj svežine. Ni slabo, le pripravite se na veliko klikanja po pogovornih menijih in čakanja na povabila za koncerte. ***Aggressor***

Electronic Arts ● 27 EUR

BEAT HAZARD

Poznaš opozorilo glede epilepsije na začetku priročnika za igre? (Razen če take bukvice zaradi visenja na Partisu še videl nisi.) Takole pravi: "Nekateri ljudje so dovzetni za epileptične napade ali izgubo zavesti, če so izpostavljeni utripajočim lučem ali svetlobnim vzorcem. Taki lahko podležejo napadu božjasti, ko gledajo prizore na televiziji ali igrajo določene igre." No, čas je, da to opozorilo spremenijo. Pisati mora " ... ko gledajo prizore na televiziji ali igrajo Beat Hazard." Drugače gorje epileptikom.

Ta neodvisni špil, ki ga za 7 evrov prodajajo na Steamu, verzijo za xbox 360 pa za petaka na Xbox Live Indie Games, namreč žmiga, kot bi v Las Vegas speljali osemkrat več elektrike kot navadno. Temelj je enostaven: v pogledu od zgoraj po nepremičnem zaslonu vodiš ladjico. Z miško jo obračaš in streljaš, neodvisno od tega pa jo v vse smeri vodiš s tipkovnico. Ali uporabiš levo in desno gobico na joypadu, kar je bolje. Kot v Robotronu, Mutant Stormu in sto drugih twin-stick shooterjih je poanta v tem, da sesuješ vse, kar prileti na zaslon.

A ni tako lahko, kot se sliši. Z uničevanjem krepiš edino orožje in višaš glasnost glasbe, kar drastično poveča količino utripajočih luči. Ko imaš oboje nabildano do konca, ekran sije, kot bi se ga zadel s tremi grami koke in se udeležil rave partyja. Priložena glasba je temu ustrezen elektronski unc-unc. Ker se vse tako sveti, vidljivost hitro postane problematična, zato moraš med prehajanjem med valovi žarnic krepko paziti, da te kaj ne useka. In hkrati ne doživeti božjastnega napada. Če obstaja najmanjša možnost, da ga bo kak špil sprožil, je to Beat Hazard.

No, če do tega ne pride in imaš rad to zvrst, se ti bo igra za nekaj časa zelo priljubila. Keč je v tem, da lahko za podlago uporabiš lastno glasbo. Iz izbrane pesmi Beat Hazard oblikuje tempo in valove sovragov, kar ni nujno odvisno od hrupnosti muzike. Nakar MP3 pošlješ prijatelju in mu rečeš, no, preseži moj rekord! Smisel igranja so namreč prav točke, saj pike dobivaš za vsak uničen NLP. Višji kot je množilnik, več jih je, ta pa narašča s pobiranjem ikonic +1, daljšim preživetjem in obdobjem, ko si upaš ne streljati.

S petimi zahtevnostnimi nivoji (na xboxu štirimi), nabiranjem činov glede na skupne točke, kar ti da dobrote na začetku nivojev, estetsko grafiko rabo poljubne muzike je Beat Hazard nekaj časa impresiven. Škoda zato, da vsebuje malo vrst sovražnikov. Asteroidi, par vrst ladjic in ena pasma šefa – to je vse. Tudi oblika nivoja je le ena. Kakor sprva zagrabi, zato čez nekaj ur spusti.

A dokler traja, te posrka vase, in čeprav kak evro manj pri cenovni nalepki ne bi škodil, ga fani šuterjev ne spreglejte. Vsaj ne v obliki dema, ki ga imata tako Steam kot Xbox Live Arcade. ***Sneti***

Cold Beam Games ● 7 EUR



● Raveerju sem poslal izziv za komad Za ona dobra stara vremena. Rekel mi je "Fosil!" in me kamenjal.

MAHANJE PO TRUMAH



Ob izidu N3 II in preden dospejo obvezni novi Dynasty Warriors, Sneti napiše par vrstic na temo akcijadnega masovnega masakra v pogledu izza riti. Pri tem obžaluje precej slabo izkoriščenost njegovega potenciala.



Od zgoraj si sledijo Dynasty Warriors 4 Hyper (J151, 72), Dynasty Warriors 6 Empires (navadna šestica: Joker 184, 45) in DW Online, s katerim se res nismo imeli energije ubadati. Nasploh smo vse prej kot navdušeni, ko pride nov del franšize in je treba premišljati o tem, ali to solatovje sploh opisovati. Zadnje čase se nagibamo k temu, da ne.

Če misliš, da roke bolijo po popoldnevu Street Fighterja, poskusi enkrat odigrati orenk seanso Dynasty Warriorjev – najbolj tipične in slavne predstavnice enoigralskega arkadnega demoliranja velikih tolp nasprotnikov. Govorim o urah in urah in urah (in urah) enoličnega, plitkega mlatenja s hladnimi orožji, ko eden od tvojih ancientnih bojevnikov iz tretje perspektive domala brez prestanka udriha po gomazečih nasprotnikih. Za kar tebi ni treba početi dosti drugega kot drgniti en gumb ploščku. Nihče ti ne bo zameril, če boš izčrpane dlani potem odložil na polico in si krepčilni čaj naredil s podplati, skrivenčeni palec pa v skodeli ledu dostavil na najbližjo urgenco.

Butare naseckane

Zakaj bi kaj takega sploh igral? Neka hipnotična privlačnost je v tovrstnem garbanju. Čudno ljub zna biti domačni objem gromozanskega masakra, kjer neprijatelji pod tvojimi faličnimi rezili serijsko letijo na vse strani kot listje v hudi burji. Možgani so na off in razen ubogih prstov v navidezni resničnosti pravzaprav počivaš, kot bi se po napornem dnevu vrgel na kavč in se zazrl v kolumbijsko limonado na televiziji. Bojni sistem je namreč neprimerno manj zapleten kot v vrhunskih akcijskih sekljačinah a la Ninja Gaiden, Devil May Cry in God of War. Tam sicer fašeš nadse neprimerno manj sovražnikov, vendar se moraš z njimi daleč bolj ubadati. V igrah tipa Dynasty Warriors pa s pobesnelo gonjo enega knofa s sabljo, kopjem ali drevesnim deblom v nekaj minutah zakrivіš za ves Maribor trupel. Bolj kot spretnost pri vnosu ukazov, ki bi botrovala milisekundnim izmikom in preciznim zamahom, šteje vztrajnost, ne glede na ovire.

Nenavadno je tovrstno odličje na prsih, a za nekatere ravno toliko vredno kot orden milisekundne odzivnosti. Posebej za Azijate. V tamkajšnjih deželah cenijo nepopustljivost in to, da ne kloniš pred ničemer. Kjer bi Zahodnjak že zdavnaj obupal – ne zato, ker bi ne zmogel, marveč, ker se mu zdi nesmiselno –, Japonec, Korejec in Kitajec plužijo dalje, uro za uro, dan za dnem, mesec za mesecem. Nakar že pride nov Shin Sangokumusou, kot seriji pravijo v rojstni deželi, v katerem se zabubljenec vnovič loti odstranjevanja hord neprijateljev v zgodnjih stoletjih našega štetja.

Taka starodavnost scenarijev za DW izvira iz kitajskega zgodovinskega knjižnega epa Romance of the Three Kingdoms. Ta je nastal v 14. stoletju in opisuje dogodke med letoma 169 in 280, ko je bila dežela razdeljena na tri velika kraljestva – Vei, Vu in Šu. Od tu so vzeti dogodki ter liki, povečini razni komandanti z eksotično nudeljskimi imeni, kot sta Žao Jun in Gan Ning. Od tu hkrati pride izbira strani in ogled dogajanja iz več zornih kotov, kar je ena redkih splošno zanimivih plati v DWjih.

Milijoni prodanih izvodov domala vsakega dela in odvrtkov, kot so Samurai Warriors (godijo se v starodavni Japonski), Gundam (varianta z znano robotsko licenco) ter Warriors Orochi (klasičnofantazijska izvedenka), najbolje pričajo o silni priljubljenosti pri rižojedih. Tudi Američani in Evropejci radi pokupijo nekaj sto tisoč primerkov, tako da je svetovna cifra dosegla 11 milijonov zgolj za Dynasty Warriorje. Je pa ta podžanr pri Slovencih skorajda neznan. Logično, saj je domala povsem konzolastičen (na PCju smo videli le nekaj delov – DW4 Hyper, Warriors Orochi, Samurai Warriors 2 ter DW Online) in še azijski povrhu. To je za Podalpje naravnost smrtonosno odbijajoča kombinacija, kot bi na telo Borisa Kopitarja postavil glavo Svetlane Makarovič in se šel modno revijo v kopalkah.

Za krpansko potrpežljive

Vendar v tem, da prebivalci Kokoške ne igramo serije Dynasty Warriors, njenih odvrtkov in iger, ki se po njej zgledujejo, ni nič slabega. Iger, pri katerih izklopiš vse v glavi razen reptilske pozornosti in maratonske vztrajnosti, imamo že dovolj. Zlasti na liniji. Itak pa bi tipično sitnega Slovenca zmotilo, da so tako zadovoljne s sabo, saj njihov založnik Koei zmagovalno tržno formulo spreminja minimalno. Vsak nov DW je maltene enak prejšnjim, kar se dogaja že leta, in ima za nameček rad več inačic. Šestica ima recimo osnovno epizodo in dva spinoffa – Empires ter Strikeforce, več delov pa si lasti nadgradnjo Xtreme Legends. Vsega skupaj je serija z raznimi verzijami in nadgradnjami od leta 1997 zbrala okrog trideset delov, ob čemer zbledijo celo Mario, Castlevania in moj prijatelj Miha z devetimi otroki. Nov elementek tu, svež sovražnik



Trije prikazani odvrtki Dynasty Warriorjev so Warriors Orochi (J177, 58), Samurai Warriors 2 (J184, 56) in DW Gundam z znano licenco robotskih igrač. Kar glava me zapeče, ko pomislim, kaj vse bi lahko v njih dosegli bolj častihlepni avtorji.



Nekakovostne so tudi igre drugih avtorjev, ki se zgledujejo po DW. Zgoraj je Joan of Arc (J128, 38) in spodaj LOTR: Conquest (J187, 55), nič drugače pa ni z N3, Vikingom, Bladestormom … Kmalu na to vižo pridejo Warriors: Legends of Troy.

tam, prej nevidena bitka, ježa kobile, prilagojeno talanje specialk (musou! renbu!) in trojka / štirica / petica je narejena. Fanom z zvezdami v očeh seveda štangira, ko slišijo, da bodo lahko zdaj igrali kot Fuk Mee in Fak Yoo v bitki za pekinško Neretvo. Malo pa se spremeni v zasnovi, ki ostaja primitivna.

Zlasti ob vsem potencialu. Pri teh igrah gre namreč v temelju za simuliranje bojišča. Ko kot heroj z mečem velikosti bukve uletiš v spopad, igra premešča enote izven tvojega vidnega polja in ti sproti servira cilje. Zdaj sovražnik oblega vrata, ki jih je treba ubraniti, pojavi se sovražni častnik, potem so v težavah tvoji kameradi, zidove ogrožajo katapulti in tako dalje. Ampak ta strateškost je tipično na zelo nizki ravni. Nepotrebno nizki. Dinamika spreminjanja ciljev glede na potek bitke je omejena in vnaprej določena, tako da imaš le redko občutek, da si v živem spopadu. To, da moraš najprej ubiti enega oficirja in potem drugega, nekako ni navdušujoče in ne ponuja nadzora nad potekom bitke. Prmejduš, da je nadzor množice boljši v Resident Evilih. Enotam itak ne moreš poveljevati, boj pa je navadno drgnjenje gumba, ki mu je težko reči kaj drugega kot otroško omejeno kolinjenje. Razmišljujočega človeka vse to hitro spravi v katatoničen dolgčas. Dynasty Warriors 6: Empires je z Risku podobno nadkarto skušal vpeljati nekaj ukazovanja podložnikom, toda s polovičnim uspehom. Za DW7, ki naj bi izšel le na PS3, imajo celo najbolj krvoločni, dolgoletni in nekritični ljubitelji pripravljen dooolg seznam izboljšav, na vrhu katerih sta prav večja dinamika bitk in generaliranje.

Večni zen

A težko verjetno, da jih bo izdajatelj uslišal. Sedmico bo gmajna kupovala kot vroče žemljice, ker je to eden boljših načinov za totalen možganski počitek in ker so stalni špilavci v predhodnice vložili toliko časa, da se na serijo intimno spoznajo. Tega ne vržeš proč kar tako, kot vedo pripadniki Need for Speedov. Istočasno Koei dobro ve, da čeprav stranke govoričijo o spremembah, si jih v srcu želijo čim manj. Tako je zveza perfektna in v njej so zadovoljni vsi. Jaz in ti pa potihem odidiva, da ne zmotiva idiličnega miru. Tu ni mesta za inovacije in sanje – zgolj za reciklirano klanje.

APPLE MAC MINI

Apple je poleg proizvodnje vsečnih osebnih računal podjetje, ki s samosvojim pristopom k estetiki in tehnološkim rešitvam že nekaj časa narekuje tako smernice razvoja prenosnih avdio naprav kot dostopa do digitalnih vsebin. Zdaj je tudi k nam prišel mac mini, ki velja za najbolj dosegljivega maca. Dobro se znajde tako v vlogi osebnega računalnika kot v dnevni sobi, kjer prevzame naloge večpredstavnega predvajalnika HTPC (Home Theater PC).

Mac mini je čisto pravo osebno računalo, zadegano v majhno kvadratno ohišje SFF (Small Form Factor), čigar stranica meri borih 19 centimetrov. To je ravno prav, da ga flikneš v nahrbtnik in odneseš na lepše ali da je v sobi izdatno nevpadljiv. Letošnja inačica je odeta v aluminijasto ohišje, imenovano unibody. To poleg vdelanega napajalnika skriva 2 GB pomnilnika, procesor core 2 duo pri 2,4 gigaherca, grafično kartico geforce 320M, pekaški pogon DVD osemkratne hitrosti in 320 GB prostora na trdem disku. Pomnilnik je moč nadgraditi na 8 giga, ostalega pa brez večjih posegov ne. Za povezljivost s svetom je moč uporabiti tako žico kot zrak po standardu n, za priklop miške in tipkovnice pa so štiri vrata USB in bluetooth. Vse to je na zadnjem delu, kjer sta še reža za SD-kartice in vmesnik firewire 800.



● Malček je zelo varčen z energijo. V mirovanju pokuri največ 10 vatov in se po par minutah spravi spat. Iz sna se zbudi instantno.

To je prvo jabolko, ki ima vdelan izhod HDMI. Slednja vrata, sprejemnik infrardečih signalov iz daljinskega upravljalnika in vmesnik Front Row, ki je podoben na Microsoftovemu Windows Media Centru, jasno kažejo, da se bo mac mini udobno počutil v dnevni sobi. Tam je v roki dobro imeti črnogorca apple remote (20 evrov) ali Logitechovega univerzalca harmony. Čez HDMI lahko z enim kablom poleg slike 1080p prenašaš še večkanalni zvok. Če bi rad napravo povezal na monitor z DVI (priložen je pretvornik HDMI v DVI) in zvok z optiko speljal na receiver ali zvočniški komplet, kakršen je Logitechov Z-5500, tudi ni problemov.

Macov operacijski sistem OS X privzeto vsebuje program za sukanje DVDjev, aplikacijo Itunes za glasbo in večnamenski Quicktime. S slednjim je poleg Applovih filmov MP4 in MOV moč gledati vsebine divx in xvid. No, v razvitih državah, ki imajo dostop do štacune Itunes, kjer lahko kupiš glasbo, HD-filme in nanizanke, pride miniaturnež bolj do izraza. Takrat odpade igračkanje z odkodirniki in programjem, ki ga potrebuješ za sandokanske HD-vsebine v MKV-kontejnerju. Zanje je treba namestiti predvajalo VLC (Videolan.org). Ker je z njim moč zreti domala vse in nima težav z reprodukcijo večkanalnega zvoka nalik vključenim predvajalom, je jako priporočljiv kos softvera.

Na žalost Apple blu-raya še ni požegnal, so pa na trgu neoriginalni sukalniki, ki zamenjajo vdelanega. Drugače problemov ni in z izjemo večkanalnega zvoka vse deluje iz škatle. Majhna nevšečnost bo morda overscan, torej porezana slika, do katere zna priti, če grafična kartica nepravilno prepozna nazivno matriko televizorja. Na srečo OS X vsebuje nucnik za odpravljanje te nadloge , vendar na rovaš kvalitete.

Nenazadnje je malček sposoben poganjati tudi igre. Celo nekaj takih, ki jih morda že poseduješ za PC z Windows. Od EA so to Spore in The Sims 3. Sam sem najprej namestil vso Blizzardovo knjižnico, od Diabla 2 (z Blizzardove strani je treba prenesti intel mac installer za dodatek Lord of Destruction) do Starcrafta 2. Tega sem moral za gladko delovanje pogršati z zaviranjem senčilnikov in zniževanjem podrobnosti. Podobno je bilo z Left4Dead 2, dočim večina neodvisnic s Steama (Braid, VVVVVV, Torchlight) dela tekoče.

Mac mini je dovršena, odprta platforma z neokrnjeno macovsko funkcionalnostjo in sistemom. Vse, od internetnega deskanja, gledanja in urejanja filmov ter slik do predvajanja glasbe in kreativnega ustvarjanja digitalnih vsebin, je moč postoriti s privzetim in jako simpatičnim programjem. In vse dela, kot se spodobi. Je lep, neslišen, vsenamenski, praktičen in v navezi z daljincem in vmesnikom Front Row tudi nadvse ergonomičen. Kljub strojni podhranjenosti je operacijski sistem odziven in brez problemov gladko predvaja video material 1080p. Sam je celo našel strežnik DLNA Windows in mi ponudil kopiranje baze.

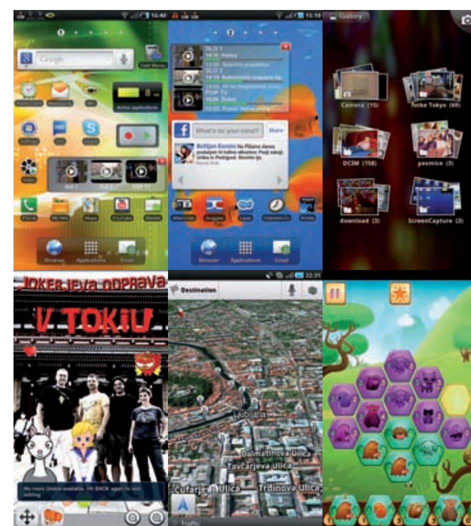
Je pa priporočena cena sedemstotih evrov brez miške in tipkovnice visoka, ker lahko za tako vsoto dobiš že core i7 s spodobno grafično kartico ali morebiti novodobno konzolo. Res pa je, da si boš za enake solde težko izdelal tako vsestransko eleganten PC, dočim si na konzolah omejen. Xbox 360 ne omogoča brskanja po spletu, na PS3 je to početje kilavo, manjkajo instantni sporočilniki in spodobni klienti za socialna omrežja, v večpredstavnostnem smislu pa ti napravi maksimalno izkoristiš šele v navezi z računalnikom, ki jima pošilja sliko ter zvok. Kaj pa namenski omreženi predvajalniki Western Digitala in malega morja Kitajcev ter Korejcev, ki šibajo torente in so zelo jasno namenjena plutju po gusarskih morjih? Hja, nadomestijo le multimedijski del maca mini, pa še tega z omejitvami. Tako da, če imaš denar in ceniš estetiko, o malčku vsekakor razmisli. ***Raveer***

SAMSUNG GALAXY TAB

Tablice vzhajajo! O ipadu smo pisali spomladi (Joker 202, spletni id 7735), prešnji mesec pa smo predstavili napredne telefone, iz katerih aktualna generacija tablet izhaja. Galaxy tab je po okorelem Dellovem streaku prvi zanimiv tabličar z operacijskim sistemom Android. Od ipada je manjši in je videti, kot bi slednjega po širini razpolovili. Sedempalčni, kapacitivni zaslon ima ločljivost 600 x 1024 in ni AMOLED, po katerih Samsung slovi, temveč LCD TFT. Pod njim se v debeli črni obrobi skrivajo štiri tipke, občutljive na dotik. Fizične tipkovnice ni, nadomešča jo nazaslonska s šumniki in hitroprstno tehno-



● Layar in Google Goggles skozi oko kamere prepoznavata okoliške zanimivosti. Za to je tablica s fotkičem in povezavo v splet kot nalašč.



● Uporaba je raznotera, zato je večopravilnost dobrodošla. Hiter pregled in nastavitve nudi roletast vmesnik ob zgornjem robu. Orientacija zaslona se prilagaja legi naprave in je zaklenljiva.

logijo swype. A čeprav se da z njo za silo pisati in urejati predstavitve ter tabele, naprava ni mišljena za resno delo. Tako kot ipad je to prenosni, igračast gizmo za splet, filme, glasbo, branje, špilanje, GPS-navigacijo in podobna kratkočasenja. Dodatno programje dobiš na spletni tržnici, ki sicer ni tako jaka kot Applova, a raste. Slovenci tu ne moremo kupovati, zato nam ostanejo zastonjske aplikacije in komunizem. Starejši nucniki pogosto niso raztegnjeni čez ves zaslon.

Robo nalagaš v 16 GB notranjega pomnilnika in izmenljive kartice micro SD. Tako kot pri ipadu se naprave ne da odpreti in odstraniti baterije. Prav tako ni vtiča USB, a je izmenjava datotek z računalnikom vseeno prijetnejša od borb z Itunes. Poleg s programjem Kies lahko vsebine pretočiš kar z Raziskovalcem. Ob tem se filmi celo samodejno pretvorijo v ustrezen format. Za video je tab kar kul, čeprav je zaslon svetleč in se slika samodejno prilagodi njegovim dimenzijam. Manj navduši pri fotografijah. Možnosti urejanja na napravi so skromne, poleg tega ti pregledovalnik vsili pomanjšan privju, čeprav so na kartici fotke polne ločljivosti. Takih kiksov nismo pričakovali, saj je kazanje fotografij ena od bistvenih namembnosti. Tablica lahko ob tem fotke ustvarja, saj ima 1,3-megapikselno kamero spredaj in 3,2-megapikselno zadaj, kjer čemi še LED-flash. Posnetki in filmčki (ločljivost 720 x 480) so solidni. Sprednje oko omogoča klasične videoklice, poleg tega pa tab nudi običajno mobilno telefonijo s klicanjem in pošiljanjem sporočil.

In prav tu se postavi vprašanje – je to velik telefon, gromozanski fotkič ali vitka tablica? Vmesna velikost žal ne naredi tako dobrega vtisa, kot se je Samsung nadejal. Za vsebine večjega formata, kot so učbeniki in akademski članki, je branje na ipadu udobnejše. Poleg tega polovičništvo pomeni kompromise pri bateriji. Kakih šest ur uporabe sicer zdrži, a zlasti glede časa pripravljenosti deluje precej manj robustno kot ipadova. Obenem je tab prevelik za tlačenje v žep in preveč neroden za redno rabo v vlogi fotoaparata ali telefona, čeprav ga ne prislanjaš k ušesu kot opeko, ampak uporabiš slušalke ali zunanje zvočnike.

Poleg nejasne namembnosti mu krila striže cena, ki v prosti prodaji znaša 749 evrov! Glede na ipadovih 499 do 799 evrov je to nezaslišano. A vsaj v Sloveniji, kjer ipadi še vedno niso naprodaj, sta njegova aduta dobavljivost in subvencionirana ponudba mobilnih operaterjev. Ob izbranih naročniških paketih ga ponujajo že od 99 evrov dalje, zato vzbuja veliko zanimanja. ***Navi***

The Sims 3


Za nadzor uporabljamo odmaknjen pogled, a smešne situacije te včasih pripravijo k temu, da ga približaš.

Če so Simsi na PCju podrli vse rekorde prodaje, ki obstajajo, in verjetno tudi katerega, ki si ga bodo šele izmislili, je na konzolah drugače. Na obtelevizorskih škatlicah so bile simulacije življenja omejene na obskurne japonske naslove, ki smo se jih zahodnjaki šele pred kratkim naučili ločiti od hentaija. Saj smo, ane? Naka, Animal Crossing ni bestialna pornografija, no. Groza. Tako sta se prvi seriji Simčkov na drkalicah prelevili v ožje usmerjene tretjeosebne avanture. Potem pa je Nintendo dejal, naj igrator v roko primejo tudi stare mame in najstnice, ko ne gledajo Big Brotherja. Tedaj naj ga igrajo, potrdi EA – v The Sims 3.

Veliki brat te frpja

Za razliko od prejšnjih priredb so si tokrat avtorji za cilj zadali, da na čimbolj pristen način ohranijo izkušnjo z računalnika. Nič več akcijskega zretja lika v rit in neposrednega nadzora z gobicami – zdaj Simčice pri kopanju v dišeči kopeli gledamo izometrično in jim ukazujemo s kurzorjem, tako kot na peceju.
Takisto je pred nami soseska z nekaj uličicami bajtic, predvsem pa življem, ki zaliva vrt, ribari, pada s kolesa, se v pižami krega na pločniku in se usaja zaradi neodnešenih smeti. V drugi hiši na levi se vname požar in pridrvi gasilski tovornjak, malo naprej vlomilski cefizelj vdre skozi okno in v dnevni sobi naleti na duha, ki se je odločil malo spočiti svoje trudne prozorne kosti. Oba jo urno pobrišeta vsak za svoj vogal. Dnevi se menjajo, bitjeca se zaljubljajo, rojevajo in ustvarjajo družine, se starajo ter redijo, pa postanejo senilni in krepnejo. In tu vmes je do šest naših osebkov, ki jim ukazujemo in jih bolj ali manj uspešno vodimo skozi pasti življenja do končne zadovoljitve.

To ni tako enostavno, saj je niz kljub popreproščenosti naravnost cinično zvest svojemu nazivu, namreč simuliranju življenja. Naši človečki imajo potrebe, ki jih moramo obvezno zadovoljiti. Sem spadajo redno odtakanje, pa spanje, futranje, higiena, zabava in socializiranje. Za te reči znajo navidezni človečki v osnovi poskrbeti sami, a so pri tem časovno potratni. Če hočemo splezati po Maslowovi lestvici in delati kariero, je treba biti nepopustljiv celo pri lulanju. Scat in pika! Ako osebku po drugi plati zagradimo stranišče, gre njegovo počutje urno nizdol. V službi propade, njegovi otroci se gredo prostituirat, pogine mu pes, pa še tečen postane in nas ne uboga več. Na vedrino poleg opisanega vplivajo še zunanji dejavniki, na primer umazanija v bajti ali bližina neprijetnih oseb. Zato je treba tamalemu redno menjati plenice in neželene ljudi ustreliti od daleč, še preden se približajo. Hec.
Igra dogajanje hvalabogu dovolj zakomplicira, da ni vse rutina. Če nam gre predobro in froc ponoči ne joka, gre obvezno k hudiču televizor. Še bolj zabavna je interakcija z ostalimi prebivalci, saj nemudoma naletiš na take, ki so za luno. Ni ga čez trenutek, ko se spoprijateljiš s sosedom, ki ti razloži, da je kleptoman, požigalec in hazarder ter se preživlja s kriminalom.
Bitjeca so pri tem na moč simpatična in premorejo obilico zabavnih animacij in odzivov, ki ti narišejo nasmeh na obraz. Možakar se spotakne in pade s tekača, punčari na slepem zmenku potegne faco skupaj, ko zagleda tipčka in tako naprej. Za nameček se Simeljni pogovarjajo v hecni žlobudravščini, ne resničnem jeziku.
In kaj je cilj? Menda ne vodimo možicev in ženic vsak dan za roko na sekret ter do hladilnika le zato, da jih lahko ob tem opazujemo? No, nekateri bi jih že za to. A glavni razlog za preklemano zasvojljivost je, da postajajo liki pri tem vedno boljši. In imajo za povrh svoje posebne želje. Tu gre igra malce v frpjsko smer. Simčki se lahko izučijo mnogih spretnosti, od nastopanja do vrtičkanja, in jih s prakso nenehno izboljšujejo, kar jim odpira nove možnosti. Začnejo na primer s pripravo kosmičev, čez en mesec pa so kuharji s šestimi zvezdicami.
Poleg tega nam glede na svoj karakter nenehno sporočajo, česa si želijo. Če uspemo z igranjem te naloge izpolnjevati, dobivamo posebne točke. Z njimi lahko Simčke dodatno nadgradimo s posebnimi sposobnostmi, kot je dvakrat hitrejše pucanje stranišča. (Pokličite enega takega k meni domov! -Sneti) Za nameček ima sleherni človeček svoj končni, najvišji cilj, ki je ponavadi službeni uspeh ali dvanajst krščansko vzgojenih otrok z imeni apostolov.
Skratka, Simsi so frpjka vsakdanjega življenja, le da namesto sekire vihtiš kuhalnico +4 za pripravo nadevanega piščanca in da namesto ognjenih krogel čaraš romantične večerje za drago. Možnosti je res obilo in te hitro potegnejo noter, da ne veš več zase.

Šiba božja

Konzolni naslov gre tu še malo dlje. Ker so uporabniki igralnih škatel bolj neučakane in dosežkarske sorte, imajo v tejle predelavi novo raven nadgrajevanja: izzive (challenges). Ti so nekakšni dosežki (achievementi) znotraj špila – dogodki, ki niso vezani na želje likov in so enaki za vse. Sem spada vse mogoče, od enostavnega ogleda športne tekme do ulova petnaj-


Bitjeca svoje misli in želje sporočajo skozi takele balončke, ki jih kaže pozorno spremljati.


Simsi so zanimivejši, ko je na kupu več oseb in zaradi razlik med njimi prihaja do nepredvidljivih situacij.


Med vikendi, ko Simčki nimajo šihta, jih peljite po mestu in nadlegujte nič hudega sluteče mimoidoče.


Gibanje in odločanje je še vedno malce leseno, kar je tečno pri vsakodnevnih rutinah.


Ko Simčki storijo smert, ni nujno konec igre. Vsaj če imajo potomce, ki nadaljujejo družinsko drevo.


Vas familija čez cesto moti z bučno veselico? Nič takega, česar ne bi mogel rešiti dobro odmerjen ognjeni dež!



Veščine krepimo z vajo in študiranjem bukel. Lepo je, da so na vsaki stopnji nenehno uporabne.



Če se še tako naprezate, nagih Simčkov ne boste uzrli. Tudi počenjanja v kopalnici so zakockana.



Najvišje stopnje služb ali veščin prinašajo s seboj prav posebne izkušnje, zato se splača iti do konca.



Juhej, vila iz sijočih materialov z bazenom in igriščem! A zopet brez kleti, ki je ni moč izkopati.



Karmični meter je omejen s stotico, s čimer nas igra sili v mahanje s čarobno paličico. Priložnosti je dovolj.



Srečoma ti že karta pove, kaj lahko na neki lokaciji počneš. Za nakup je pa treba vzeti pot pod noge.

MAHALNO SIMSANJE

Opisana inačica čepi na PS3 in xboxu 360, wiijeva in DSova pa se od nje znatno razlikujeta. Kljub wiimotovim zmogljivostim, ki bi lahko nadomestile miško, stričke nadzorujemo neposredno z nunčakom. Začuda so okleščene tudi graditeljske možnosti, saj ne moremo postavljati sten, marveč le predpripravljene stavbe. Po drugi plati pa se lahko v tej inačici brez nalagalnih časov prosto sprehajamo po samosvojem obmorskem mestecu in uživamo v spremenljivem vremenu ter wiiju lastnih karmičnih čarovnijah. Za nameček je poleg nekaj posebnih osebnostnih značilnosti in poklicev. Še bolj posebna sta večigralstvo, ki pozna 'sodelovalni' način z drugim igralcem v vlogi tečnega ali dobrodušnega škrata, ki straši otroke prvega, in tekmovalni modus v četvero. Tu se ljudje pred zaslonom izmenjujejo v petnajstminutnih seansah in skušajo izpolniti več življenjskih ciljev kot tekmeci.

S spremenljivim vremenom in samosvojo karmo pozira tudi DS, kjer pa se strojne omejitve kažejo v največ dveh družinskih članih in bednejši podobi. Skratka, nič otrok (!) in začuda nič kavsa (??), ki je v preostalih inačicah prisoten kot 'woohoo' – zakockano prerivanje med rjuhami. DSov perešček je izkoriščen za natančnejše maličenje obraznih potez in farbanje pralnih strojev, kar pa je resnici na ljubo bolj igračkanje in ne pomeni zmožnosti, ki bi ne bile dosegljive že z drsniki. Svojo inačico bo ugledal tudi 3DS, a o njej še ni mnogo znanega. Bržda bo jako podobna DSasti inačici, kajpak z zretjem zavaljenih človečkov v 3D.

Ko smo že pri naštevanju vseh mogočih verzij, ne gre mimo tiste za mobilniške naprave. Svoje inačice so že ugledali tako iphone kot androidni telefoni ter winphone 7. Tudi tu se je EA držal mantre, da gre za karseda vestne posnetke velikega brata s PCja, ne za neke mutante. Okleščenosti se ni bilo mogoče ogniti, toda v kompletu kljub vsemu dobimo vse bistvene funkcije: oblikovanje Simčkove podobe, samosvoj karakter z veščinami, hojo na sekret, izpolnjevanje vseh mogočih želja in kupovanje prestižnih pohištvenih dodatkov. Dotikalske in tresavske zmožnosti telefončkov pa nadalje izkoristijo miniigrice v okviru veščin.

stih redkih rib. Z novo valuto, challenge pointi, nato odklenemo kup priboljškov, ki pa zdaj niso nove veščine, temveč predvsem materialne reči. Med njimi nove obleke, notranja oprema in avtomobili. Bržčas bi izzive lahko zapakirali v obstoječi sistem z računala, a treba je povedati, da je igra zaradi njih dejansko bolj dinamična in da imamo pred seboj še nekaj ciljev več. Zato se tega na računalu ne bi branil.

Poleg tega z njimi odklenemo nekatere karmične moči, ki so prav tako nove. Predstavljajo našo čarobno paličico, s katero lahko močno vplivamo na dogajanje. Trinajst jih je: osem pozitivnih in pet negativnih. Prve so bolj dolgcajtne in vsebujejo recimo hipno pozabo lika, da je treba na vece in da se je hrana v omari usmradila. Nekaj, kar bi obvezno potrebovala študentarija, ehehe. Negativne so po drugi plati bolj bombastične, saj z njimi zagrešimo požar ali potres oziroma Simčku tako zbijemo samozavest, da se bo samo še zvil v klobčič in zavekal. Namen karmičnih urokov je očiten: na eni plati je moč z njimi popraviti marsikateri kiks, na drugi pa poskrbijo, da ni dolgčas, saj gremo lahko medtem, ko naši ljudje spijo, z božjim ukazom zakurit sosednjo bajto, da je bolj veselo. Točke, ki jih pri tem porabljamo, dobivamo z izpolnjevanjem želja, poleg tega se samodejno obnovijo vsako polnoč, zato se jih slejkoprej nabere dovolj za resen špas. Jako posrečeno.

Na koncu ne morem mimo še ene poglavitne simovske reči: prirejanja videza. Že na samem štartu 'izdelamo' svojo družinico – do uhlja natančno! Žal pa oblikovanje telesa, tako kot doslej, šepa. Ko imamo atletsko postavo, jo je treba odeti v kaj modnega in jo posaditi v prostor, vreden resničnostnega šova. Če v WoWu prednjačijo barviti oklepi, so tod pomembni zlikani fraki, sijoči avtomobili in ogromne vile. Naj se vidi razkošje. Moram priznati, da je zbirka notranje opreme obsežnejša kot v osnovni pakungi za PC. Bele tehnike in pohištva je več, posebej ogromna pa je količina oblačil. Dodati so morali namreč obilico novega materiala za odklepanje s challenge pointi. Predmetovje nakupujemo s simoleoni, igrino valuto, kar pomeni, da morajo biti naši človečki obvezno uspešni v službi, če hočemo graditi prelestne rezidence. Graditeljska orodja so podobna tistim na peceju: postavimo stene in stropovje, nakar sledijo tapete in nabavljanje pohištva. Igračkanja je še pa še in tvori predvsem drug del igre, ko so naši Simčki premožnejši.

Nalagam. Ne jaz, igra.

Tu pa že trčimo na konzolne omejitve, saj je miška za natančno postavljanje sten primernejša. Z gobico hitro zgrešiš hoteno postavitev. A to ni krivda avtorjev, ki so se z vmesnikom v splošnem potrudili. Kljub popolni ohranitvi detajlov na zaslonu glede na PCjevo verzijo je z igratorjem skoraj vse hitro dosegljivo. Izjema so meniji z dosežki in karmo ter karta naselja.

Naslov namreč ne premore mesteca, kot ga poznamo z računalnikov. Ne le, da je tukajšnji zaselek vidno manjši in ima s tem manj lokacij ter prostora za našo nastanitev. Razdeljen je na več ločenih delov. Tu nastane največja zamera konzolnim Simsom: nalagalni časi. Ti že v računalniški inačici niso zavidljivi, a tam vsaj ni mnogo priložnosti, ko bi prihajalo do nalaganja. Tu pa se nekaj včitava na vsakem koraku. Vsak odhod v službo, vrtec in slično pomeni, da gremo lahko v kuhinjo po sendvič. Dokler imamo v bajti enega Simčka, še gre. Z veliko familjo, ki je raztepena po vsej vasi, pa začne razdrobljenost pošteno najedati.

Nekaj manj je tudi poklicev in s tem dejavnosti, ki jih lahko naši podanički počno. In ne bom tiho z očitki, da smo zopet dobili najosnovnejši paket. Kdor je pričakoval vsebino iz dodatkov, ki so že izšli na PCju, bo ostal dolgega nosu, saj tu ni ne potovanj po svetu, ne naprednih poklicev, ne domačih živali in podobnega, a ste zmešani. Kaj bodo pa dali v razširitve in nalinijsko trgovino?! Ja, tudi tile Simsi so obsojeni na DLC – že sedaj imajo obširno nalinijsko stacuno s pohištvom in jaknami. Ne, Helly Hansena nisem videl. Še sreča, da so ohranili izmenjevanje lastnih kreacij med špilavci. Ti se lahko v igri povežejo s takozvanim Exchangem in ponudijo soigralcem denimo avteke z lastnim barvnim motivom. To je tudi edini 'večigralski' vidik v tej igri.

Zaključek je potemtakem jasen. Kdor svoje navideznike že maltretira na računalniku, kljub karmičnemu čaranju nima resnega razloga za nakup. Preostali pa bodo veseli doslej najboljše inačice Simčkov za konzole, ki premore skoraj vse reči iz izvirne. Če ne drugega, zasvojljivost, 'bemti.

80 *Aggressor ni več omejen na zagrajevanje Simčkov. Zdaj jih lahko zakuri.*

PS3 / X360 — **Visceral / EA**



Gran Turismo 5

Želje. Gran Turismo 5 je plaval v oblaku njih. Od dirkaškega projekta, ki je nastajal več kot pet let, so mnogi pričakovali združek brezpogojnega realizma, adrenalinskega vznemirjenja, stotin avtomobilov in izredne količine podrobnosti. Drugi niso natanko vedeli, kaj bo prinesel, so si ga pa želeli. Celo toliko, da so nalašč zanj kupili PS3.
Taka je moč blagovne znamke Gran Turismo, saj so samo štirice za PS2 prodali 11 milijonov kosov in trojke skoraj 15. A GTji so tako orjaški in kompleksni, da jih je od vseh teh silnih kupcev dodobra izkoristil le malokdo. In če to velja že za tretji in četrti del, kaj ne bi za najnovejšega. Ki je tako velikanski, da ga lahko v polnosti izkusi le resen mahnjenec na avtomobile. Ne tisti, ki le globlje zadiha, ko na ulici zagleda ferrarija, marveč oni, ki bi znal našteti njegove statistične podatke. Ki opolnoči odžebra imena ovinkov na poljubni progi. Zlasti pa tak, ki je vztrajen in ga ni strah vložiti dobršne količine napora ter časa.
Vztrajnost, napor in čas so namreč bistveni, da izkusiš poznejše dirke, kjer šele igra zadiha. Če bi rad sam ali v družbi malo za sprostitev gonil dirkalnike v ohlapnem približku realnosti, a te bašejo obveznosti in/ali nimaš kam dati volana, ostani pri lahkotnejših zadevah, kot je NFS Shift. Gran Turismo 5 od tebe želi, da po več ur izgineš v svojo čumnato ali privatiziraš dnevno sobo, kjer gališ časovne rekorde, mešetariš po garaži ter se ne sekiraš, če je zunaj neskidan sneg.

Meniji in avti

Oziroma vzporedna realnost, iz katere se ti ne sme muditi nazaj v otipljivo. Za to takoj poskrbijo malodane obvezna, štiridesetminutna inštalacija na trdi disk v velikosti osem giga, ki pa številnih včitavanj ne naredi udobnih in ne pohitri počasnih menijev, ki spominjo na Prologuove. Hja. Pač. Moraš se navaditi na njihovo strukturo. Moraš se navaditi, da boš med posameznimi opcijami po deset sekund buljil v logotip na črnem ozadju. Da se bodo steze nalagale pol minute. Da boš vsakemu avtu posebej na roko kupoval iste dele za nadgradnjo. Ne kot v konkurenčni Forzi 3 za xbox 360, kjer lahko igra samodejno nabilda štirikolesnik do aktualne omejitve.
Ni Gran Turismo tisti, ki ti želi ugoditi – ne, ti se moraš prilagoditi njemu. Najsi v 'arkadnem' modusu, kjer si lahko takoj izbereš enega od štiridesetih avtov, od fiata 500 iz leta 1968 in golfa V GTI prek camara SS do BMWja M3 coupeja, in se v posamezni dirki ali time trialu z duhcem zapodiš po večini prog. Tu je moč tudi driftati in pognati razdeljen zaslon za dva igralca na enem PS3. Ali v osrednji privlačnosti, načinu GT Life, kjer začneš s škatlasto zanikrnostjo in skozi niz nelinearno razporejenih prvenstev končaš v sanjah.
Od tebe se nenehno pričakuje, da si poln razumevanja do japonskih dizajnerjev v hiši Polyphony Digital ter njihovega ekscentričnega šefa Kazunorija Jamaučija. Da recimo ne nergaš ob tem, da je v igri več kot tisoč avtomobilov, a 'le' dvesto takih, ki so oblikovani fetišistično podrobno, s kabinami in slastno zunanjostjo. Tem pravijo premijski. Ostalih dobrih osemsto, ki jim rečejo standardni, je bolj ali manj preslikanih iz GT4, kar pomeni dosti goršo zunanjost, manko notranjosti (prvoosebni pogled je klasični GTjevski s pokrova motorja in povsod enakimi števci) ter vzorcem vidnih razbitij karoserij. Mestoma je ločnica med premijskimi in standardnimi modeli čudna – premijska sta fičko in nacistični džip, standarden pa poželenja vredni veyron. Tudi okoljska grafika vobče ni navdušujoča, z malo objekti, podrobnostmi in gledalci. Tistega, ki je oblikoval plesoče, nazobčane sence, pa je treba kaznovati z odtegljajem vsega riža za eno leto.
Povrhu je med avti manjkajo vrhunski modeli (ferrari FXX, zonda F, aston martin DBS ...) ... nič porschejev, le njihove po meri inačice tvrdke RUF, in nič podjetja Koenigsegg ... za povprečnega Slovenca preveč japonskih mašin ... ter preobilica izvedenk istih šajtrg. Pet corvett, pet hond integra type R (od '95 do '04), šest hond NSX (od '90 do '01), enajst variant S2000, več kot štirideset članov družine Nissan skyline in tako dalje. Oglaševana cifra 1031 avtov iznenada nima več enake teže.

Poškodbe ter pamet

Omenil sem poškodbe – še eno področje, kjer si je moč zaželeti, da bi kdo od avtorjev fasal gnojno vraščen noht. So namreč zelo osnovne, tako glede videza kot mehanskih posledic. Čeprav se z visoko hitrostjo desetkrat čelno pribiješ v zid, bo premijski avto imel kvečjemu potresavajoč odbijač, obračal in odskakoval pa bo kot igračka. Kar se tiče vpliva na vozne sposobnosti, so v času pisanja 8. decembra, po tretjem dolpotegljivem patchu, te nastavljive v treh stopnjah le pri internetnih dirkah. V karieri naj bi bila finta v tem, da z lezenjem skozi razvojne stopnje sčasoma odkleneš polna razsutja. Prva prelomnica naj bi bila na 20. nivoju, druga na 40. Toda ne nadejaj se, da to pomeni kaj posebnega. Če v spletnih tekmah zapoveš, naj bodo poškodbe 'heavy', to pomeni le krivenčenje koles, da avto zanaša, kar najpogosteje ni v skladu z neumnostmi, ki jih počneš. Sploh pa je Sony je izdal uradno obvestilo, da je krivljenje pleha notri že od začetka, s čimer so v že itak gruntajočo skupnost vnesli dodatno negotovost. Kakorkoli, naj poškodbe v Forzi 3 še tako ne odražajo trkov, kot jim nekateri očitajo, tam si s pokvečeno kripo hitro kaznovan za treskanje. Polyphony trdijo, da so poškodbe omejili zato, da bi se začetniki naučili voziti. A kakšno učenje je to, če nesreče nimajo posledic?



Lahko, da si na svoj avto tako ponosen, da ga boš gledal od zunaj. V garaži pa lahko prebereš širok tekstovni opis vsakega konjiča. Forza tega nima.



V nekaterih kabinah se zaradi strehe počutiš, kot bi zrl skozi tankovsko lino, spet druge ti dajo veliko bolj dihati. Na splošno so se s kokpiti nadvse potrudili.



Fotkaš tako, da greš v način Photo Travel, nakar postaviš avto na želeno ozadje, porihtaš nastavitve aparata (goriščna razdalja, odprtost leče ...) in škljoc! Sliko lahko nato izvoziš.



Marsikdo bo očaran nad prisotnostjo testne osmičaste steze oddaje Top Gear. Tu kolona poskočnih elisov v drugem izzivu ravno zapušča del Follow Through in vstopa v zavoj Chicago.

Je pa res, da trkov niti ni obilo, in sicer zaradi strukture modusa GT life. Ta sledi tipski zasnovi, kjer za uvrstitve na dirkah dobiš denar in izkušnje, s katerimi se vzpenjaš po stopnjah. Ni treba poudariti, da ni zgodbe ali česa slično naprednega. Za cekin kupiš nove avte ali nadgradiš obstoječe, toda če nisi na dovolj visoki stopnji, ti ga trgovine z novimi ali rabljenimi modeli ne prodajo. A to ni težava, saj zmage dolgo časa niso problem. Ubodeš štirikolesnik, ki ustreza pogojem dane dirke (prednji ali zadnji pogon, nemški / japonski / italijanski avti, bolid iz nekega časovnega obdobja ...), ga okrepiš in že si običajno neulovljiv.

Nadgrajevanje je v duhu serije poenostavljeno in za vse avte enako. Motor ojačaš v treh stopnjah, avtu znižaš težo, daš mu boljšo sklopko in filtre, namontiraš turbo, kupiš poštene gume in podobno. Če storiš večino tega, lahko dolgo časa nemoteno pelješ svoje dirke in tekmece neredko pičiš za pol kroga, celo za krog. To je veliko nasprotje Forze 3 in Shifta, kjer si avtomobilistično praviloma nekako poravnan z nasprotniki.

No, četudi bi stalno fural v gneči, bi bentil čez določene lastnosti umetnopametnih šoferjev. So bolj življenjski in dinamični, kot je bilo za serijo značilno, saj se njihov vrstni red spreminja, znajo leteti s proge, ko ti hočejo uiti, butajo se med sabo in podobno. A še vedno so neprijetno nagnjeni k robotskemu furanju po idealni liniji in k temu, da te ne 'vidijo', ko si jim napoti. Prav tako so na ravnini kljub slabšim avtom včasih nerazumno hitri, medtem ko v ovinkih radi zavirajo dosti prezgodaj. Forza 3 je tu v prednosti, čeprav ne veliki.

Od yarisa do R8 in naprej

Si že skenslal naročilo? Si pripravil kres, na katerem boš sežgal neodprt ali malo igran izvod? Ne obsojam te. Lahko, da ti te napake bodo ali so ti že zagrenile izkustvo. Možno, da si želiš več izvirnih prog, saj je levji delež okrog tridesetih dirkališč v 71 izvedenkah znan iz drugih iger in od prej (svetovne proge tipa Laguna Seca in Tsukuba, GTjske klasike Deep Forest ter Tokyo R246 ...). Ljubitelji F1 bodo pozdravili Suzuko, Monzo in Monaco, dočim Yas Marine ni. Verjetno boš nejeverno pogledal, ko boš ugotovil, da bo spletne lestvice dodal popravek, kaj šele, da bi bilo notri kaj podobnega Autologu iz NFS Hot Pursuit. In lahko, da boš opazil, da se nekateri standardni avti ne vozijo povsem enako dobro kot premijski, čeprav naj bi uradno ne bilo razlik, ter da jih je nekaj čudnih. Kdaj si nazadnje videl buicka iz leta 1962, ki leti 335 na uro in prehiti zondo C12? /smeh

A vsaka medalja ima dve plati. Zlasti tako orjaška, kakršna je Gran Turismo 5. Toliko pomanjkljivosti je v igri tudi zato, ker je zastavljena tako široko ter globoko. In bolj kot igraš, bolj se pokažejo kvalitete. Na primer. Res so steze povečini že videne, ampak Cape Ring, ki niha gor in dol ter preseneti s polnim nagnjenim krogom, je mojstrovina. Takisto je notri uradna steza Top Gear, tako da lahko ovinke, ki jih intimno poznaš iz TV-oddaje, zdaj še sam drajsaš do onemoglosti. Zunanjost premijskih vozil je taka, da jih skorajda ne ločiš več od resničnih, medtem ko so njihove kabine poustvarjene verno, s povečini delujočimi inštrumenti in rokama, ki ne premikata le volana, marveč tudi prestavljata. Slaba stran je le, da si v ne-



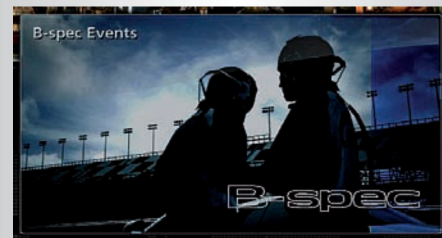
Važen del dirkanja je zvok, ki je v GT5 odličen. Ne le zaradi vernega posnemanja resničnega tuljenja agregatov, marveč vsled precizne umestitve v 3D-prostor. Poslušaš lahko tudi svojo muziko.

ONLINE

Nalinijstvo v GT5 je dokaj standardno in (zaenkrat) obsega le običajno dirko na kroge. v kateri lahko sodeluje šestnajst ljudi. Teče v redu, brez večjih problemov zaradi laga. Ko se prijaviš v spletni del, se lahko pridružiš sobam, ki jih vidiš na seznamu, ali ustvariš lastno. Izbereš lahko progo, omejiš moč sodelujočih avtov ter nastaviš klasične parametre, kot so število krogov, dovoljene pomoči in slično. V obstoječem stanju sta tečna nezmožnost pošiljanja običajnih PSN-vabil prijateljem, marveč jim je treba zaupati številčne kode ali pa morajo izbrati Community ter nato Lounge, in manko naključnega povezovanja (matchmakinga). Najbolj sitni pa so bedaki na liniji, ki živijo samo za to, da vozijo v nasprotno smer in se zaletavajo. Izbira poškodb jih ne zatre, ker v procesu trkanja skrahirajo še tvoj avto. Marš, gnoj.

B-SPEC

Ta ločeni modus je za mnoge nezanimiv, se pa najdejo taki, ki v njem uživajo. V B-Specu prevzameš vlogo oddaljenega naročevalca umetnopametnemu šoferju, ki začne kot lojz, a skozi iste dirke kot v A-Specu nabira izkušnje in postaja boljši pri prehitevanju, vožnji skozi ovinke ter pod-



obnem. Za to uporablja avte iz tvoje garaže, opazuješ pa ga iz notranjih in zunanjih kamer. Na voljo imaš štiri povelja: znižaj tempo, ohrani tempo, zvišaj tempo, prehitevaj. Zvišanje in znižanje tempa je direktno povezano z dirkačevim počutjem, ki niha od skrajno hladnega do skrajno vročega. Bolj kot je skuliran, manj možnosti je, da bo naredil napako, a bolj upokojensko vozi. In bolj kot je razgret, več možnosti je za feler, toda hitreje šofira. Treba je najti ravnotežje in prave trenutke za spremembe tempa, kar je v nižjih klasah dolgčas, v višjih pa zna biti stvar dobre taktike. Največje pomanjkljivosti B-Speca so občasne totalne budalaštine tvojega voznika, ki se zna obnašati kot pavijan na mamilih (čeprav je v naslednji dirki na isti stezi ponavadi že bolje), manko naprednejših ukazov in odsotnost pohitrenja časa, ki je v B-Specu v GT4 recimo bila. Škoda, saj so nagrade za dirke kul, poleg denarja med drugim mazdin furai concept (NR-A Roadster Cup v Amateurju), ki je po tuningu kot nalašč za višje razrede v A-Specu. Toda nekaterim bo B-Spec tako dogajal, da se ne bodo sekirali, in dejansko ima modus svoj čar.

IZDELOVALNIK PROG

'Course maker' ni polnopraven editor, saj ne moreš izdelati steze z lastnoročnim razpostavljanjem elementov. Namesto tega v vnaprej izbrano 'temo' od skupno sedmih (asfalt, gramoz, sneg, karting) vnašaš parametre, dokler nisi zadovoljen s prikazanim. Spremenljivke so splošna kompleksnost, širina steze, ostrina zavojev, čas v dnevu, vreme in podobno. Narejene steze lahko deliš s prijatelji.

RALLY

Relijaško drvenje po asfaltu, gramozu in snegu je vse prej kot mimogredno. Avte, ki jim namontiraš prave gume, je treba hudičevo dobro usmerjati, pri čemer je občutek bistveno drugačen kot na navadni cesti. Malo preveč zasukana kolesa in bolid se domala ustavi, malo preveč hitrosti in te krepko odnese z linije, preveč plina in gume kopljejo kot kmet na njivi. Nekatere steze so prav zlodjevske, denimo hribovita švicarska Eiger Nordwand, kjer zariješ z nosom, preden dobro javkneš. Sem pa malo več truda pričakoval od snežnih prog. A na splošno je rally dobra popestritev, ki se vozi tehnično in te ume zaposliti za konkreten čas. Zanimivost: proge za rally niso zmeraj pripravljene vnaprej, marveč nastajajo sproti, proceduralno, kar doda še eno plast nepredvidljivosti.



NASCAR

Licencirani Daytonin oval je prizorišče ameriških dirk National Association for Stock Car Auto Racing, kjer se mogočni, bobneči avtomobili lovijo po velikanski elipsi. Videti je neumno in enolično, toda za zmago je treba voziti delikatno, izkoriščati zavetrje ter se odločati za prehitevanje v idealnem trenutku. V nascarjevstvo te uvede profesionalni & proslavljeni Jeff Gordon. Letenje po krožni pisti v ritajočem, potresavajočem bolidu NASCAR ne bo po okusu vsakogar, a je zahtevno in vznemirljivo ter še en delec v pisanem mozaiku pristopov Gran Turisma 5.



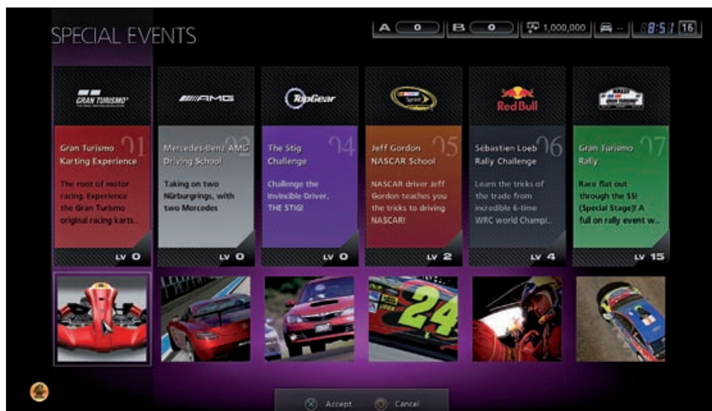
katerih posajen preveč nazaj. Oprosti, Forza 3, ampak presežena si.
Dalje. Ne le ti, Forza, marveč tudi ostale dirkalnice lahko zgolj pozdravite prvaka v razponu. Da sta na eni strani toyota yaris in alfa 147 ter na drugi novi nissan GT-R in audi R8 z dvižnim mostičkom zadaj, ne preseneča. A obenem so notri dva Ferrarijeva dirkalnika F1, ki se vozita nazorno, in Red Bullov formulaški prototip X1. Ferrarijeva konjušnica (od 458 italie prek enza do prelestnega 599) in Lamborghinijev hlev (countach, gallardo, murcielago). Veyron 16.4. Konceptna vozila tipa mazda furai concept, videno le na sejmih, in znanstvenofantastični GT by citroen, ki so ga naredili v sodelovanjuz Gran Turismom. Nascarjevski bolidi. Avti za rally – focus RS, impreza WRC. Gokarti. Dirkalniki, primerni za 24 ur Le Mansa, kot je mercedes sauber C9, ki je v resničnosti stegnil 400 km/h. Stare klasike, kot so lancia delta S4, mustang mach 1, esesovski džip kubelwagen typ82 iz 1944 in Volkswagnov hipurski kombi sambabus. Krneki furalice, za katere sploh nisi vedel, da so obstajale, kot je dome-zero concept '78, nakar se ti prijubijo. In še in še.
Četudi se omejiš na premijske modele, je lista vredna občudovanja. Če se ne, pa je seznam še večji dokaz, da je Gran Turismo 5 namenjen zlasti 'petrolheadom'. In da so Polyphony Digital čez les.

Količina vsega in specialni dogodki

Ker namreč so. Certificirano. Običajnemu asfaltnemu drvenju podnevi, ki je recimo praktično ves domet Forze 3, najprej doda nočne dirke. Potem vožnjo v dežju, kjer lahko naliv poneha, vetrobran je poln kapelj in vidljivost za en drek, idealna linija pa je bolj zlizana od okoliške razmočene površine. Potem NASCAR v Daytoni. Potem soliden rally na gramozu, snegu in asfaltu. Potem kompleten alternativni modus B-spec, kjer izdajaš ukaze računalniškemu vozniku. Potem dirkaške licence, ki te res naučijo dobro voziti – s tem, da jih zdaj ni treba več obvezno opravljati. Potem tuning – nastavljanje blažilnikov, prestavnih razmerij, ravnotežja zavor, nagiba koles in podobnega.
Dalje so tu opazovanje podatkov iz analizatorja. Zbirka HD-posnetkov s spleta, kamor si lahko zastonj ali za strošek pretočiš dirkaške videe ter epizode avtomobilističnih oddaj, kot sta Autobacs Super GT in Best Motoring. (Top Geara še ni in kupovanje je vseeno malo nategunsko, saj nekateri videi niso tvoji za večno, marveč le za eno leto.) Omejen, a funkcionalen izdelovalnik prog. Takisto omejeni, vendar tekoči in zaradi živih nasprotnikov privlačni nalinijski modus. Avtomobilistični muzej, za katerega dobivaš 'vstopnice' s prijavljanjem v PSN. Fotkanje avtov na različnih ozadjih, od srednjeveškega trga do letalskega hangarja, ali v replayih, kjer nastavljaš goriščno razdaljo, dodajaš efekte in slike izvoziš v XMB, od koder jih objaviš na forumih ali jih uporabiš za namizje. Ni sicer podrobnega kičenja avtov kot v Forzi, saj lahko zgolj pobarvaš karoserijo in kolesa, ter manjka poštena nalinijska tržnica. Vendar menim, da navedene odlike to krepko presežejo.
Pri čemer sploh še nisem navedel nečesa, kar je morebiti celo srce Gran Turisma 5 – posebnih dogodkov (special events). Ti ločeni, skrbno strukturirani izzivi, ki so del GT Lifa, se odklepajo skladno s tvojim napredovanjem po stopnjah. Najprej po pisti Top Gear recimo voziš folcvagnov kombi in se trudiš osvojiti zlato, potem tam sodeluješ v dirki igrivih Lotusovih elisov, na koncu pa se pomeriš s kubelvagni, ki gredo burjastih 80 na uro. Finta? Vmes naključno uletavajo neki levaki in člane parade rinejo s poti. Mercedesova akademija ti da spočetka peljat starinski 300 SL iz leta 1954 po Nordschleifu, nato SLS AMG in potem spet 300 SL, le da tokrat v dežju in brez pomagalne črte na tleh (driving line). Jeff Gordon ti predoči challenge na nascarjevskem ovalu, koder je treba ostati v zavetrju in prehitevati v pravem trenutku (nasvet: izklopi vsa pomagala). Relijaš Sebastian Loeb te posadi v C4 in ti naroči, da progo po gramozu odvoziš vsaj tako dobro kot on. Formulaš Sebastian Vettel pa ti nudi prototip X1. In še krona special eventov, izlet iz švicarskih Alp do Rima, kjer dobiš v upravljanje več izvrstnih avtov, od alfe 8C competizione prek ferrarija 430 do murcielaga, s katerim do ploha goniš po elegantno zaviti nočni cesti v Toscani, medtem ko nebo osvetljuje krasen ognjemet.
Taki trenutki sodijo med čarobne, ki jih v GT5 ni malo. Kako nenavadno za igro, kateri celo med dirkačinami, ki so tipično suha, nedomišljijska zvrst, očitajo brezdušnost.

Kariera in vozni model

Pa reciva, da hočeš voziti zgolj kariero, A-Spec. Tu prideva do trditve iz uvoda – da Gran Turismo 5 za poln izkoristek zahteva čas in volan. Nižje klase (beginner, amateur, professional) niso prav vznemirljive. Avti niso posebej hitri, z nadgradnjami konkurenco anihiliraš in dirke so za izkušenega e-voznika nekam rutinske. Tu lahko furaš brez posebne koncentracije in z joypadom. Če ne greš brskat po pomagalnikih za optimalno nabavo, je v karieri občasno sicer potrebnega dosti poskušanja, da si dvigaš nivo in odpiraš nove evente. Včasih je to zoprno, a je del izkušnje.
Toda prvi trije razredi so bolj kot ne uvajanje za dojemanje voznega modela in pripravo na tisto, kar prihaja. Ko namreč začneš okrog petnajstega, dvajsete-



Seznam posebnih dogodkov raste skladno s tvojim napredovanjem po stopnjah. Karting lahko poženeš kot zelenec, rally šele na 15. stopnji. A to še ni konec!



Alpsko stezo Eiger Nordwand poznamo iz GT HD. Za razliko od GT4 ni moč bildati zavor, tako da je izbira gum še bolj ključna. Sploh v teh rajdah.



Monstrumi, kot je GT by citroen, zahtevajo volan. Igra podpira cenejše Logijeve modele, brez težav pa tudi G25 in G27 ter Fanatecov 911. Sklopko vklopiš med dirko s pritiskom na trikotnik.



Prototip X1 ne obstaja. Polyphony Digital in Red Bull so ta bolid naredili le v špilu, rekoč, kakšen bi bil avto, za katerega pravila ne bi veljala? Tak, ki gre 400 na uro in v Suzuki doseže čas kroga 1.11.

ga levela kupovati hitre serijske cestne avte, kot je ford GT, in jih bildati na 800+ konj, ter ko izkupički od dirk in nagradni avti prihajajo v takih količinah, da se končno počutiš premožnega, Gran Turismo 5 prešalta navzgor. Nenadoma po ravnicah redno potuješ z več kot 300 na uro, zavirati je treba v delcih sekunde in v zadnjih trenutkih, pospeški so dih jemajoči, prostora za napake je malo in nasprotniki imajo dobre avte. Tu volan postane domala obvezen, ne glede na bergle v obliki ABSa, protizdrsnih mehanizmov in vozne črte, saj je natančno usmerjanje z joypadom praktično nemogoče. Sploh, ko višje klase predte postavijo vzdržljivostne dirke, kot so 300 kilometrov Grand Valleyja, 200 milj Lagune Sece, 1000 km Suzuke, 9 ur Tsukube ter 24 ur Le Mansa in Nurburgringa. Ki res toliko trajajo in kjer se dan prevesi v noč. Sem rekel, da je GT5 za predaneže!

Izkušnja se tako zlahka razpotegne v več deset ur in je šofersko vse bolj impresivna. Tako kot Forza Gran Turismo ni ultrarealističen simulator – to prepušča računalniškim programom (nalašč ne uporabljam izraza igra), kot so Iracing, Rfactor, Netkar Pro in Ferrari Virtual Academy. Ne oponaša vpliva segretosti gum na vozne lastnosti, brez opazne kazni lahko zaviraš, ko so kolesa obrnjena, amortizerji nimajo posebnega učinka, žlajfi še vedno grabijo pretirano dobro, rit marsikdaj odnaša premalo, motorja ne moreš preobremeniti s prestavljanjem navzdol in tako dalje.

Toda kleč je v tem, da njegov vozni model resničnost oponaša v tistih elementih, ki so važni za občutek, da dejansko voziš avto. In da realizem cepi z arkadno zabavnostjo na ta način, da istočasno garaš ter se zabavaš. Če preveč ostro dodaš plin v avtomobilu, ki tega ne mara, te bo zavrtelo. Če prepozno zaviraš, frčiš z asfalta. Če imaš preveč obrnjeni prednji kolesi, bodo pospeški slabotni. Če voziš s takimi in takimi gumami, bo oprijem tak in tak. Če voziš v dežju, je vidljivost nikakršna in moraš peljati kot po jajcih. Obenem pa ti ni treba paziti na hardcore podrobnosti, zaradi katerih bi v Rfactorju že zdavnaj grizel v ograjo. 350 na uro po ravnini in potem zavora do konca pred ovinkom in ostro vanj in gas dalje do naslednjega, malo se nasloniš na nasprotnika, da laže spelješ zavoj, but v zid, a ni problema, gremo dalje, samo dalje, po nov rekord in denar in izkušnje in avto.

Ob tem je občutek v kabini premijskega avta svetoven. Standardni so malo premalo dinamični, premijski pa ... Oh. Močnejši kot je bolid, bolj se kokpit trese zaradi grbin v asfaltu. Ko stisneš ferrarija do ploha, da motor zarjovi kot ranjen lev, te oči začno domala peči od rukanja, medtem pa ti odlično narejeni povratni odziv na volanu jemlje obroč iz rok. Ni bilo malo kasnejših dirk, po katerih sem iz svoje kajute prišel fizično prešvican. In kako se avte čuti! G-sil tvoje telo kajpak ne zaznava, jih pa slikajo možgani iz občutka, ki ga imaš med zaviranjem, zavijanjem in pospeševanjem. Prav neverjetno je, kako so določeni avti slonje težki in drugi lahki, kako na enih zaznavaš dolgo rit in na drugih bežeči zadek, kako nestabilni so določeni štirikolesniki pri visokih hitrostih in na mokroti.

Forzo in Shift sicer cenim. Vendar menim, da je GT5 vznemirljivejši od prve, ki se dostikrat vozi kot po ledu, in da imaš pri nadzoru avta dosti več možnosti kot pri drugem, ki se že opazno spogleduje z arkado. Napredek glede na Gran Turismo 5 Prologue je hitro viden, med drugim po bolje implementirani sklopki, z GT4 pa ni primerjave. Določeni stari elementi so, toda v nemalo pogledih je to nov špil.

Vozil ga je kirurg iz Frankfurta

Prvi del tega opisa argumentira, da Gran Turismo 5 ni idealna in najboljša dirkačina, ki bi ji vse ostale morale ponižno sesljati hemeroide. Res ni. Za tak status in magičnih devetdeset ali več ji manjkajo vsaj dobro oponašane poškodbe, večje število tekem, kjer bi dejansko dirkal z drugimi, in hitrejši, bolj praktični meniji. Toda njegov domet je epski in kar nudi požrtvovalnemu šoferju v copatih, si je bilo težko zamisliti, kaj šele udejanjiti. Vrednost za denar je izredna, saj se novi dogodki kar odklepajo in odklepajo, širina ter globina pa ne osramotita le velike večine dirkačin, marveč iger na splošno. Mislim, da je treba to nagraditi z visoko oceno. Pri tem ga nameravajo sproti dodelovati z zaplatami, ki bodo zgladile ostre robove in morda celo izmaknile preprogo spod nog kake od tukajšnjih zamer.

Skratka, GT5 je stvaritev norega genija, ki bi ga zaradi neumnosti včasih najraje odvlekel na parkirišče in ga oklofutal – še pogosteje pa bi ga nežno objel in ga nikdar ne izpustil. Razen za programiranje Gran Turisma 6. Ah, želje.



Hecen del GT5 je garaža. Tu menjavaš olje, kar naredi avto hitrejši, ga pereš, barvaš pleh in kolesa, dodajaš aerodinamične dele ter za drage solde obnavljaš strukturo karoserije. Ob džezovski muziki in delavnih možičkih je vse kar malo nadrealistično.

88 *Sneti vstane izza staje vsakovrstnih avtov. Komaj čaka, da spet sede.*
PS3 — Polyphony Digital / Sony

PS EYE

Reklamni material za GT5 je omenjal sledenje voznikovi glavi skozi kamerico PS eye, kar bi se v igri prenašalo v gibanje pogleda v kabini. To v igri je, a le v načinu time trial v okviru arcade moda, kjer si na progi sam. Bojda je tako zaradi pomnilniških omejitev. Tudi premikanje pogleda ni bisernato, saj je sledenje tvoji glavi (ne pogledu!) podvrženo zamiku. Je pa občutek, ko pičiš v prvi ovinek na Suzuki in se ozreš, nakar se skladno s tem premakne slika v kokpitu, zanimiv. PS eya ravno ne bi kupoval zaradi tega, ampak če ga že imaš, preizkusi.

3D

Še ena opevana tehnološka prednost Gran Turisma 5 je nameravala biti podpora stereoskopskemu 3D. A po preizkusu skomigam z rameni. Zaslon je razdeljen na dve plasti – prednjo, kjer so številčni podatki, ter zadnjo, kjer poteka šoferstvo. Ker GT5 ni akcijada kot Super Stardust in Wipeout, 3D pride malo do izraza šele v dežju, kjer se kaplje zdijo, da padajo iz prostora. Drugače pa učinek ni nič posebnega in še težka očala moraš prenašati na nosu.



POSEBNA IZDAJA

Poleg standardne edicije so za ves svet pripravili še nič manj kot devet inačic GT5. Precej zaželena je zbirateljska Collector's Edition, v kateri dobiš igro, modelček Nissanovega GT-Rja, tristostransko knjigo APEX Driving Guide z zanimivostmi glede dirkanja, pet dolpotegljivih avtov iz linije ChromeLine (fensi poštrihani audi R8 5.2 FSI quattro, BMW M3 coupe, murcielago LP 640, Mercedes-Benz 300 SL, Shelby cobra 427) in pet kartic z avtočki. Cena: evrski stotak.



Najbolj iskana je pak omejena serija Signature Edition za 190 EUR. V njej najdeš vse prej našteto, le da namesto modelčka GT-Rja fašeš miniaturiziran SLS AMG, poleg tega pa še USB-ključek, obesek za ključe, trdo vezano knjigo z lepimi fotkami za na mizo v dnevni sobi, šest dodatnih dirkalnih avtov in denarnico z vstopno kodo za tekmovanje samo za kupce Signature Editiona. Tu zmagovalec dobi čisto pravi mercedes SLS AMG s 563-konjskim, 6,3-litrskim motorjem in pospeškom od 0 do 100 v 3,8 sekunde. Da se ne boš sekiral, kako plačati kasko, te Sony odreši muk z navedbo, da Slovenije ni med uradno podprtimi državami.

Wii Party



Nagib daljinca pošlje sadje v ustrezno škatlo. Lušten prijem je odboj od soigralčeve dile.



Balansiranje kopice daril spomni na hamburgerje iz Raving Rabbids, čeprav tu stojiš pri miru.



Koliko kock vržeš v svoji potezi, je odvisno od uspešnosti pri mini igrah, ki sledijo po vsakem sklopu. Škoda, da ni igralnih plošč več.

Serija Mario Party je sinonim za elektronske namiznice, kamor so vključene številne mini igre. Ko se med meti kock prebijaš po zvijačnih igralnih ploščah, se s soigralci meriš v desetinah kratkih, akcijskih špilič̌ev. Za dobrovoljno družbo štirih, ki imajo kako uro časa, je to kot naročeno. Žal pa so pri Nintendu na inovacije in dotok svežine pozabili, zato se je koncept v desetih letih izpel do plehke razglašenosti.

A ker je linija preveč močna, da bi jo kar opustili, je zdaj na malce prepesnjeno vižo priplesal Wii Party. Tudi tu je osrednja sestavina osemdeseterica malih igric, vendar se v njih namesto Nintendovih junakov prekopicuje tvoja rodbina miijev. To poskrbi za dobrodošlo osebno noto, saj znani palčki poselijo vse pore dogajanja. Ne nastopajo le kot igralne figurice, ampak zate navijajo, ti ploskajo, prevzamejo vlogo statistov ter so nasploh duša in telo tega Partija. Pri meni sta Michael Jackson in Edward Cullen recimo vrtela kolebnico, House pa je plesal polko s Potterjem.

Urni drobir

Kdor se je podobnih zbirk že naigral, bo opazil, kako hiter tempo tokratni špiliči zavzamejo. Čeprav nuja ni tako silna kot v WarioWaru, je vsega nemalokrat konec že v nekaj sekundah. Poleg tega so te minice manj nabrite in prijaznejše do začetnikov, nadzor pa okleščen na razumljiv minimum.

Osrednja spretnost je občutek za čas, saj levji delež izzivov zahteva lovljenje časovnega okna in hipne reflekse. Podane žoge pošiljaš v gol, se med smučarskimi skoki odrineš na koncu rampe, pri aerobiki kopiraš gibe voditelja, iz nizkega štarta planeš v dir in suneš zastavo, tekmece zrineš v biljardne luknje, ciljaš konzerve, sekljaš čebulo, bežiš pred zombiji ter zibaš dojenčka. Nekatere minice so sodelovalne, ko iz parnih kosov sestavljaš robota, na popkovini letiš mimo asteroidov in veslaš po brzicah. Spet tretje so povsem odvisne od srečne roke pri izbiri tirnice ali rakete.

Nunčak v akcijo ni vključen, prav tako ni podprto napredno zaznavanje gibanja s tehnologijo motionplus. Balance board? Ne bodite smešni.

Širša slika

No, dolgčas kljub okleščenemu nadzoru ni. Špilčki so vključeni v raznotere načine, katerih namen je zabava v družinskem krogu. Najbolj impozantni sta igralni plošči, ki sta podobni uveljavljenim družabnicam iz Mariovih zabav. Prva poteka na otoku in miije žene do cilja mimo pasti, nagradnih polj in bojev v igričkah. Vse je močno odvisno od metov kock in bonusov ter malusov, ki jih prinašajo posamezna polja. Ovirajo te ozka grla, kjer je treba vreči določeno število pik, ter kaznovalni vulkan. Druga izmed namiznic daje bolj svež občutek, saj tu potuješ po zemeljski obli, da bi se pofočkal ob zapovedanih znamenitostih. Zbiranje spominskih slik spominja na zvezde, po globusu pa krožiš z vlečenjem kartic. Kovanci ti kupijo vozovnice za prevoze, ki te popeljejo določeno število polj naprej.



Če ne ujameš pravega ritma ujčkanja, se dete neusmiljeno dere. Skoraj kot v Heavy Rainu!

Čeprav sreča ni postranskega pomena, nekaj štejejo taktične odločitve. Hkrati so pri obeh namiznicah posvetili pozornost toku in živahnosti igre. Čeprav ima Wii Party le dve igralni plošči, je dogajanje na njiju bolj razgibano in privlačno kot na večini Mariovih.

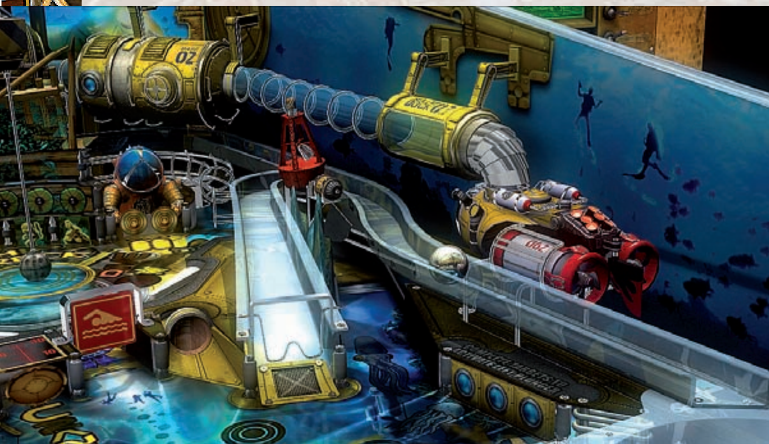
Ostali igralni modusi so krajši in zajemajo vrtenje kolesa sreče, tombolo ter prilagojen štiri v vrsto. Vse je v osnovi namenjeno četverici, prosta mesta pa zasedejo umetni soigralci. Ti niti z ekspertno pametjo niso prehudi tekmeci. Če se najdeta dva prijatelja, se lahko zabavata ob vprašanjih tipa 'koliko se poznata' ali igrata spomin z miiji.

Samosvoj hec, ki bo zanimiv zlasti mlajšim otrokom, je sobna igra z daljinci. Wiiljince tu položiš na mizo in nato hitro pograbiš tistega, iz katerega zakruli določena žival. Ali pa jih skriješ po sobi, nakar jih ostali iščejo glede na zvokovne namige. Paličke lahko postanejo tudi bombe, ki si jih previdno podajaš iz rok v roke. Vse skupaj je barvito in prijazno do te mere, da je pri vsakem načinu naveden časovni okvir partije.

Saj je res, da hude napredności na tej zabavici ni iskati. A vsebine je za nekaj finih zimskih večerov vsekakor dovolj. Hkrati ima Wii Party podoben status kot pred leti Wii Play. Sam špil je na voljo po polovični ceni, za petdesetaka pa ga dobiš v kompletu z dodatnim daljincem. Te je kar lepa kupčija, ki bo vsekakor trajala dlje kot demoidni Play.

73 — *Navi na zabavi najprej srka čaj, nato pa odvrže sram in zapleše na mizi.*
wii | Nintendo

Pinball FX 2



Secrets of the Deep. Prva miza z batiskafsko tematiko je luštna za uvajanje. Krogla ne pobegne rada ob strani, kickbacka ni težko vklopiti in rampe niso zahtevne za ciljanje. Spodnji del ni baš vznemirljiv, je pa bolj dogajalen zgornji, ki ga obvladuješ z gornjima odbijačema. Tu je moč nihati jekleno okroglino na vrvici in se udeleževati miniiger na LCD-displeju, kjer premikaš podmornico gor in dol med begom iz votline. Na dolgi rok raznolikosti sicer ni v izobilju, a preden do tja prideš, traja kar nekaj časa.



Biolab. Carska miza, polna dogajanja, ki se napaja iz ZF-filmov o kreaturah v laboratorijih. Kamorkoli pošlješ žogico, se zabliska in zacinglja, tako da je praznega teka, značilnega za mizo Buccaneer iz PFX1, malo, četudi nisi nadrkan. Če pa obvladaš, lahko točke štepaš kot za stavo. Najbolj z natančnim filanjem multiballa in miniiigrami za 'nadgrajevanje kreature'. Ene so preproste in se odvijejo na mizi, druge te dajo na ločen zaslon, kjer moraš z obračanjem celotnega ekrana spraviti žogico skozi labirint.



Pasha je tehnična miza nalik Nightmare Mansionu. Tematika je perzijsko-aladinska, miza pa je spočetka čudno mrtva. Tako zaradi mrakobnosti kot praznine, ki vlada v osrednjem delu. Si rečeš, hm, kaj je to za en pofl. A s ciljanjem ramp, ki je teže kot na Secrets of the Deep, se odpreta bazar in palača ter vijolično zasveti čarobna pot, da vse skupaj pravljično zaživi. Posebnih miniiger ni, a kar Pashi manjka glede začetnega vtisa, nadomesti z dolgoročno privlačnostjo. Moj osebni favorit v PFX2.

Zanimivo in spretno so si zamislili madžarski Zen Studios tale svoj fliper, nadaljevanje prvenca iz leta 2007 (opis v Jokerju 167). Ni ti treba vnaprej odšteti novcev, marveč lahko z Xbox Live Arcade zastonj potegneš osnovo. Vanjo potem dodajaš demote miz in jih kupiš, če so ti všeč. Skupek štirih novih fliperjev, ki so lastni Pinball FXu 2 (Core Collection), stane 800 Microsoftovih pik oziroma 10 evrov. Enako odštevaš za predelane tri mize iz izvirnega Pinballa, ki so zastonj, če si tega že nabavil. Tržijo tudi posamezne fliperje za enico, in sicer po 200 pik iliti 2,5 evra, za dvojko pa so tudi že začeli kapljati, na primer Marvelov. Tako lahko kupuješ po kosih ali sceloma daš 35 EUR, če na frišno ubodeš vseh trinajst marjanc.

Pingel pongel

So dobre? Slastne. Fliperjem iz prvenca se gube presenetljivo malo poznajo, saj je bila glavna hvala na njihov račun dober dizajn. Novinke so še boljše – več o njih v podpisih pod slikami. Sem mnenja, da se marsikak tukajšnji fliper približa resničnim odličnicam, kot je Addams Family, in da je PFX2 višek Zenovega truda. Izpostaviti gre, da skoraj vse poznajo 'skill shot' (spretno analogno izstrelitev žogice) in da je luknja med odbijačema idealno velika.
Očiten je dodelan fizikalni pogon, ki je v primerjavi s prvim Pinball FXom, pa tudi z Zen Pinballom na PS3 (Joker 193, 84), boljši. Krogla ravno prave velikosti se obnaša tako življenjsko in s svojo dinamiko prihaja v toliko situacij, da se dejansko počutiš, kot da nabijaš pravi fliper. S trismernim tresenjem mize lahko žogico spraviš z ene udarjalke na drugo, medtem ko vrteča se okroglinica mestoma odreagira totalno nepredvidljivo. Kompleksnost pogona se hitro zablešči, če zraven poženeš PFX1 ali kak star fliper za PC, ki ga imamo v lepem spominu, a ob PFX2 ni več tako impresiven, recimo Pro Pinball. Tudi pogledov na akcijo je zdaj več in navodila za mize so spodobna.

Top lista nadfliperista

Fliperiranje obkrožajo elementi, ki niso nujno izvirni, saj so nekatere prenesli iz Zen Pinballa, a pridodajo k izkušnji. Internetne lestvice so izdelane tako, da te špil tako v menijih kot med igranjem obvešča o tem, kdo s seznama prijateljev na Livu ima kakšen rezultat in kako blizu si mu. Ko dobiš obvestilo, da ti do spehanja frenda s prestola manjka le še 100.000 točk, nakar števec pike sproti odšteva, prav stiskaš zobe v vnemi, da postaneš prvak. Case, ki žre moj prah, to dobro ve, ihihihi. Dalje igra beleži statistiko vsega tvojega igranja v obliki postavk superscore in wizard score, ki sta zopet predmet primerjanja po netu. Družabno igranje po Livu je samoumevno, tako kot to, da je moč v operaterjevem meniju prilagajati lastnosti miz. V kategorijo 'itak' pa ne sodi hkraten lokalni multi na enem zaslonu za dva, ki ga v zgodovini fliperjev ne pomnim in lepo dopolnjuje običajni vroči stol za do štiri sodelujoče. Kul je tudi trening, kjer je moč položaj shraniti in včitati kjerkoli ter vklapljati počasno dogajanje. Seveda rezultat v tem primeru ne šteje.



Po praznosti Paše je napolnjenost mize Rome veliko presenečenje. Domala vsak njen kvadratni centimeter je načičkan vsaj s pobarvanimi centurioni, če ne z odbijači, rampami v obliki akveduktov in delno zakritimi potmi. Kljub temu pa je razpošiljanje kroglice za pametno količino točk težko – najbrž ravno zato, ker so sestavni deli eden drugemu v napoto. Nič čudnega, da so rezultati tu vobče najnižji. A vseeno miza skriva dosti čarov, le posvetiti se ji je treba in igrati pazljivo. Kar ni težava, saj sama spodbuja počasnejši pristop.

Pozitivni tilt

Glasba bi žiher bila boljša in za navdušence bi lahko prispevali navpičen (portrait) pogled, kakršnega ima SlamIt Pinball za računalnike (J205, 79). Pa sčasoma ugotoviš, da se mize le rahlo preveč podrejajo istim dizajnerskim smernicam, dočim bodo izkušeni zaznali močno klanjanje starinam, na primer Addamsovim, in si želeli analognega nadzora udarjal. A to niso hude zamere in čeprav širša publika za to zvrst ne mara preveč, je Pinball FX 2 zmaga.

87 *Sneti uživa pri igri z vsakršnimi žogicami.*
xbox 360 | Zen Studios



● Tako kot v Dynasty Warriors in njegovih klonih nista bistvenega pomena natančnost in spretnost, temveč vztrajnost. Skozi takole gnečo si lahko krčiš pot tričetrt ure, da končno prideš do šefa. Kjer zna biti spet gužva.



● Nadzorne točke sicer so, kar je pohvalno, bi pa rekel, da jih je glede na repetitivnost boja še premalo. Čevape in mleto papriko iz sovražnikov delaš pol ure, nakar te pregazijo in moraš duhamorni postopek ponoviti.

N3 II

Po razočaranju s prvim N3 (J162, 53), masovno sekljačino na temo Dynasty Warriors, sem ploščék z nadaljevanjem vstavil z mazohistično sladostrastjo. Bom spet nasrkal? Ali bo vsaj za naprstnik bolje?



● Razfuk megablastičnih proporcev je grafično spektakularen, medtem ko ti v igralnem smislu sredi gneče kupi le nekaj predaha. Sovragi popadajo kot ob hudi burji, a hitro spet navalijo nate.

Kot sem pričakoval, sem naletel zlasti na velikopotezen boj, v katerem trume sovragov letijo naokoli kot listje ob hudi burji. Ko se v vlogi bojevnika Galena nameniš rešiti tolkiensko fantazijsko kraljestvo, iz tretje perspektive z ritmičnim pritiskanjem gumbov X in Y sprožaš silovite zamahe in kombinacije. Pripadnike armad Gospodarja noči tvoji udarci mečejo vsepovsod, jih razpolavljajo in jim režejo udote. Če zaznaš, da te bo kdo udaril, lahko uporabiš blok ali izmik. Še raje pa se zatečeš k specialki, recimo potresu ali širokemu zarezu, za katere se ti energija polni sproti. Jup, napad je v tem špilu najboljša obramba. S trančiranjem gnusob, ki so po vrsti videti, kot bi ušle iz Lord of the Rings (vilinskoidni vojaki, oklepljeni jezdeci, troli ...), polniš še večstopenjski merilnik za spektakularen izliv energije, med katerim si neranljiv. Bolj kot je merilnik nafilan, silovitejši je izbruh in dlje si neobčutljiv, kar je mestoma ključnega pomena za uspeh.

Pobiti robavsi bljuvajo rdeče krogle – izkušnje, s katerimi nadgradiš sebe, orožje ali specialke. Ta frpjski vidik je v N3 II še kako važen, saj se ti zna celo na najlažji od treh zahtevnosti kolcniti pod stampedom temačne soldateske. Ali velikih šefov, ki znajo biti tako močni kot zelo ceneni. No, kmalu dobiš nova krepela in zaščitne predmete ter odkleneš še štiri like, kot sta Kratosu podoben silak in goblinski ašašin.

Bojevanje je vzdušno in s tehničnega vidika solidno, čeprav je enica poznala več kombinacij in jih je obravnavala bolj spoštljivo. Ima pa špil pred prvencem znatno prednost, in sicer nadaljevalne točke, aleluja. Ko te je v izvirniku glavar pokončal, kar se je zaradi stupidne kamere in okornega bloka zgodilo hitro, si moral z začetka dolgega nivoja. Zdaj blok deluje bolje, uravnavanje pogleda z desno gobico je ubogljivo in ko ti spodleti, ti ni treba vsega delati še enkrat. Vsaj ne, če nameravaš takoj igrati naprej. Če namreč hočeš iti iz misije, ki navadno trajajo kako uro, gre napredek po gobe.



● Navdih so avtorji našli v filmih Gospodar Prstanov, zaradi česar N3 II stilistično zelo spomni na licenčnico LOTR: Conquest (J187, 55). A če bi izbiral med njima, bi se odločil za N3 II. Ipak je boljši.

Kar dolga, gotovo več kot petnajsturna igra z dosti obstranske vsebine tako mineva v bliskajočem demoliranju tisočerih neumnih in statičnih kanalj, ki so najbolj nevarne zaradi številčnosti. Toda srečoma ni čisto vse v knofodrku. Neodločno stanje na poti konjenikov, ki jurišajo, je slaba ideja, tako kot tiščanje s šibkimi udarci v ščitonosce in nespoštovanje magov. Lokostrelci, ki se držijo ob strani, ti lahko pošteno prekrižajo račune, ko udarjaš v skoku, saj te njihove puščice sklatijo. Akcija je zato po eni strani brezmožganska, po drugi pa zahteva toliko previdnosti in spretnosti pri zamahih, izmikih ter gruntanju, s katero gručo nasprotnikov v določeni situaciji opraviti, da ne spolzi v rutinsko neumnost. Vsaj ne povsem. Malce pomagata ščepec ploščadenja, čeprav ni najbolj natančno, in odmev miselnih oreščkov. Splača se takisto brskati po odmaknjenih kotičkih stopenj, kjer najdeš skrinje z izkušnjami, vaze z dodatno energijo in skrivne predmete ter naletiš na manjše izzive, kot so napadi iz zasede.

Črna je nova rožnata

Žal pa se med dobre elemente mešajo slabi. Bojevanje na dolgi rok ni ne zadosti razgibano, ne globoko – N3 II ni nobena konkurenca Devil May Cryu, še Heavenly Swordu ne. Pri tem so si tvoji liki dosti preveč podobni. Res je, da se razlikujejo po sebi lastnih akcijah (gumb B), zgodovni podlagi in misijah, kar nudi prej omenjeno dodatno vsebino. A 'unikatna' dejanja so pesek v oči, saj jih uporabljaš pretežno zato, da rušiš stebre, kar bi lahko mirno storil z normalnim mahanjem. Štorija pa je ne glede na osebo rutinska in klišejska, kot bi avtorji vzeli najslabše dele LOTRa in naključnega animeja. Tako kot bojevniki sami – smo res potrebovali še enega zateženega belolasega redkobesedneža s tragedijo iz preteklosti, kakršen je Galen? Stopnje (gradovi, planjave) so labirintske, puste in umetniško revne, več izkušenj dobiš iz skritega zaboja kot od petsto zaklanih barab in checkpointi znajo biti razpostavljeni IDIOTSKO. Tudi strateška plat je šibka, saj ni poveljevanja enotam, namesto dinamičnega obvladovanja bojnega polja, kjer bi sovražne in prijateljske sile valovale, pa le šibaš od ene premočrtno zaukazane vroče točke do druge. To se začne ponavljati, tako kot vrste sovražnikov, katerih zaloga se prehitro izčrpa. Tako navadni kot šefovski capini te radi oneshotajo iz kotov, ki jih kamera ne pokriva, nad čemer smo noreli tako v prvem N3 kot v Dynasty Warriors 6. Obetaven bi lahko bil sodelovalni način za dva, a niti ni. Mogoč je le po spletu, ne omogoča igranja kampanje, temveč samo ločenih nivojev, ki se osredotočajo na klanje, in izpade precej duhamoren.

N3 II ni tolikšno razočaranje kot enica. Je prijetnejši za igranje, čeprav nič bolj izviren, in cena 30 evrov je nizka. A z njim bodo 99 noči prestali le predani ljubitelji zvrsti. Ostali najverjetneje ne bodo zdržali 99 minut.

60 *Sneti menja uničen palec za dodatne tablete proti visokemu pritisku.*

xbox 360 Q Ent., Feelplus / Konami



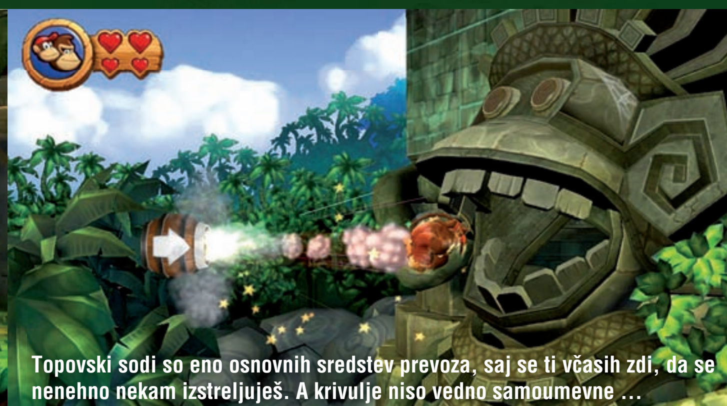
Nabiranje črk ni brezzvezno paberkovanje, saj po nabirki vseh črk na vseh nivojih trenutnega sveta odkleneš ekstra težko stopnjo, ki je vredna truda.



Donkey Kong Country Returns



Grafika nima več plastičnega videza, saj je klasično poligonska, toda slog navdušuje brez prestanka. Enako glasba, ki ti še dolgo svira v glavi.



Topovski sodi so eno osnovnih sredstev prevoza, saj se ti včasih zdi, da se nenehno nekam izstreljuješ. A krivulje niso vedno samoumevne ...

No, končno! Predolgo je gorilež rogovilež Donkey Kong, ki je zaradi nastopa v istoimenskem špilu iz leta 1981 star enako kot Mario, moral čakati na glavno vlogo v orenk platformščini. Toda zdaj mu ni treba več čemeti v zarostani kletki, iz katere pride le, ko se Nintendo odloči, da afno uporabi za stransko vlogo v Mario Kartu ali polsmiselni nabijačini zamorskih bobnov, kot je Jungle Beat. Zdaj je čas, da se s kameradom Diddyjem spet spravi delat kažin v džunglo, kjer je treba zbrati ukradene jima banane.

Hajka za šopi banan

Eh, bo rekel bralec – še ena od strani gledana 2D-platformščina z visoko oceno le zato, ker je Sneti fan zvrsti. To slednje je res. A tako nekritičen kot v ranih dneh, ko sem enici za SNES v Jokerju 17 prilepil minotavrskih 95, nisem več. Verjemi, da bi DKC Returns dobil fejst manj, če bi v njem zaznal bistvene pomanjkljivosti. Toda obesim se lahko praktično le na to, da zvečine linearna zasnova ogrličasto nanizanih nivojev ni baš napredna ... da je mahanje z wiimotom ali wiimotom + nunčakom za izvajanje določenih potez nekaj časa moteče ... in da izdelek svoje čare razkrije nekam počasi.

Sprva namreč misliš, da igraš ne prav izviren rimejk super nintendovega hita iz leta 1994. Si gorila v džungli, ki teče na desno in skače čez prepade ter sovražnikom po beticah, na hrbtu pa nosi Diddyja. Meče tudi sode, pobira črke K-O-N-G, skrite na zajebanih mestih, se fijaka v rudniškem vozičku in jezdi nosoroga, ki potaca vse pred sabo. Jup, tako kot včasih.

Še več, ljubitelj izvirnika bo godrnjal, ker ne moreš več svobodno menjavati med Donkeyjem, ki je laže porazil večino bitij, in manjšim Diddyjem, ki se jim je izognil ali jih prelisičil. V nekaterih pogledih je tole nadaljevanje manj napredno od prvenca. Grafika ni tako impresivna kot revolucionarne rendrane vizualije izpred šestnajstih let, ki so nas tedaj čisto sezule. Aja, pa podvodni nivoji so izostali. Ti so bili včasih izvrstni.

To ni afnarija!

Ampak DK Country na SNESu je danes precej manj impresivno igrati, dočim je DKC Returns moderna ploščadnica, ki se vedno bolj razpira. Zaplet z bananami je sicer enak, a zdaj ni več krokodilje bande, marveč so tu vudujski falotje, ki so začarali živelj, kar pomeni pretežno nov nabor sovražničkov, od rakovic prek orjaških hobotnic do režečih se morskih psov.

Donkey se mora prebiti skozi osem raznolikih svetov, ki deloma temeljijo na izročilu in deloma ne. Pri tem mu Diddy, ki ga najdeš v posebnih sodih, pomaga tako, da sedi na njem in mu nudi zadrževanje v zraku z raketnim nahrbtnikom. Vsak od njiju ima po dva srčka energije, tako da Diddy rabi tudi kot ščit. Če ga serješ, gre Diddy po gobe, nakar se moraš bolj potruditi.

Oziroma ŠE bolj. V nasprotju z luškano podobo je DKC Returns namreč kar zahteven špil – težji od New Super Mario Bros. Wii. in osnovnega kvesta v Super Mario Galaxy 2. Energije je malo in vsak padec v prepad te pošlje bodisi na začetek nivoja, bodisi k nadaljevalni točki na polovici ali tretjini stopnje. Ki je ni lahko doseči, če ne skačeš natančno in nimaš dobrih refleksov. Donkey in Diddy nimata kakih blaznih sposobnosti, zato se čez žlehtnobno nihajoče platforme prebijeta le z veliko mero tvoje spretnosti in vztrajnosti. Za prave mojstre pa so tu pobiranje odlično nameščenih koščkov puzel in črk ter časovni izziv (time trial) za vsak nivo.

Toda po drugi strani je igra urejena tako, da te za vloženo nagradi z dodatnimi življenji, bananami ter kovanci, s katerimi nakupiš dobrote pri stricu v kolibi. In da vsebuje Nintendovo pomoč, ki ti po preveč smrtih ponudi, da pretežki nivo odigra namesto tebe. Idealna kombinacija.

Imam kravato, vikaj me!

Zlasti pa te DKCR obsuje z raznovrstnostjo. Po količini idej se sicer ne more docela meriti z Galaxy 2. A na dosti mestih se mu približa. Bolj kot prodiraš v špil, bolj navdušuje obilica prijemov. Zdaj herojčka jezdita na kitu, nato se skrivata pred cunamijskimi valovi, ki pretijo iz ozadja, jezdita po nebu na raketi in se bavita s simpatičnimi šefi, ki terjajo tako prstnične kot možganske spretnosti. Že eden prvih bojev z zacoprano trojico piratskih rakovic, ki v ritmu pohaja levo in desno po zaslonu, ti kratkomalo mora polepšati dan. Takisto izkoriščata dinamično fiziko in rešujeta spretnostno-miselne ugankice, ki razgibajo tempo. Piratsko-džungelska okolica rajskega otoka meša stare elemente z novimi, kot je pihanje v rožice, da odkriješ skrivnosti, in ognjene sovražnike, da jih pogasiš. Stalne teme, kot je izstreljevanje iz topov v ločene dele nivojev, pa se kljub mastni dolžini, ki s ponavljanji zaradi crkotov gotovo preseže petnajst ur, redko ponovijo.

Bolj kot igraš, bolj se tudi privajaš na to, da vsega ni moč opraviti le z gumbi. Če imaš le wiimote, ki ga držiš postrani, je mahedranje vseeno malo zoprno, saj moraš opletati s celotnim batonom. Če imaš tudi nunčak, pa udarjaš z obema, da se Donkey skotali po tleh ali začne po njih mlatiti, da prevrne sovražnike, razbije ovire ter odpre skrinje. Tovrstnega ropotanja se drži džungelski pridih in je z nekaj privajanja dovolj natančno, da omogoča gladke prehode med tekom, skoki, rolanjem in udarjanjem.

Rajski otok

Je že res, da DKC Returns ni prelomnost, ki bi zvrst ali igre popeljala v nove dimenzije. Na primer vesoljske *<namig>*. Je pa radostna, pisana, mojstrsko načrtovana klasična platformijada s posluhom tako za hardcore igralca kot začetnika, ki vedno znova preseneti z novimi idejami ter prijemi. In prezreti ne gre modusa za dva na enem wiiju, kjer eden kontrolira Donkeyja ter drugi zdaj ločenega Diddyja. Kajti dve opici na ~~kavču~~ zaslonu sta boljši kot ena.

88 — *Ko Sneti poje banano, se spremeni v razpizdeno opico. Nočeš ga srečati.*
wii — **Retro Studios / Nintendo**

Aragorn's Quest



Peter Jackson je tik pred tem, da prične s snemanjem Hobita, kar zna obnoviti norijo okrog Gospodarja Prstanov. Zato skuša Warner iz ljubiteljev izvleči nove goldinarje z dvema naslovoma. V začetku prihodnjega leta izide mlatilščina War in the North, že prispel pa je Aragorn's Quest, ki Sauronu zoperstavlja bradatega vladarja Gondorja. Poglejmo, koliko ga je v hlačah.

Kraljeva vrnitev

Upanje, da bomo priče še nepopisani dogodivščini Stopača in druščine, zamre po uvodu, v katerem zaigramo kot, heh, Frodo Gamgi, mlečnozobi Samov potomec. Igra predpostavi, da je rejeni hobit po uničenju Prstana mogote postal župan Šajerske, kamor na obisk prihaja kralj Elessar. Pričakovanje slavnostnega dogodka Samo izkoristi za pripovedovanje Aragornove junaške zgodbe, kar je izgovor za podoživljanje osrednjih in stranskih literarno-filmskih pripetljajev in nov obisk slovitih lokacij Srednjega sveta. V rudnikih Morije nas čaka mikastenje orkov in beg pred Balrogom; v bližnjo okolico Razendela se podamo na iskanje članov Prstanove kompanije; v rohanskih prostranstvih prižigamo opozorilne krese; pred obzidjem Minas Tiritha se snidemo z mogočnimi bojnimi sloni; na koncu pa v množični bitki pred Črnimi vrati dočakamo pogubo Mordorja. Filmska trilogija v eni sami igri, kul.

Špil je seveda tretjeosebna sekljačina, in sicer lahkotna, kot pritiče naslovu, ki cilja na najširšo publiko. Ker je v osnovi zrasel na wiiju in so ga jeli za PS3 predelovati šele, ko je Sony razkril move, je Aragorn's Quest eden prvih naslovov, ki to motovilsko čudo še kar smiselno izkorišča. Z zamahovanjem v pet smeri (levo, desno, gor, dol, proti televizorju) vihtimo Aragornov obnovljeni meč in izvajamo udarce. Z navigatorjem ali džojpedom v drugi roki pa skrbimo za premikanje lika, blokiranje in izmikanje. Kasneje jezdimo in lokostreljamo, koder si pri usmerjanju puščic takisto pomagamo z vihtenjem svetleče paličice.

Ni pa muvaški nadzor niti približno idealen, saj je premalo natančen. Dokler brezglavo zamahujemo ali puščice usmerjamo proti nedolžnim jaticam Sauronovih krokarjev, težav ni. Precej bolj živcirajoče pa je izvajanje izrecnih udarcev. Denimo takrat, ko se na sovragih iznenada izriše simbol, ki (u)kaže, v katero smer je treba zamahniti, da jim povzročimo hujšo rano. V teh primerih se napačna karafeka sproži dosti prepogosto in v nasprotju z gibanjem roke.

Po slabih štirih urah sem zato preklopil na običajno igranje s ploščkom in se na move nisem več ozrl. Porodne težave gibalne tehnologije ali polsposobnost avtorjev? Bržda slednje, saj je studio Headstrong verzijo za PS3 zaupal (še bolj) neizkušenemu razvijalcu. V verziji za Nintendovo sobno konzolo je nadzor z wiimotom drugače bistveno manj problematičen. Še dobro, saj tu druge izbire nimamo, ker naslov ne podpira klasičnega joypada.

62	***Za Casovo pobeljeno čupo in brezmadežno tuniko tokrat ni kriv Balrog!***
	PS3 / wii — **Warner Bros.**

Ajzen-žvajzen

Na PS3 se obregnem še ob grafično tuniko, ki je risankasta, a ne najbolj moderna, s čimer izdaja wiijevski temelj. Je pa res, da so se avtorji namatrali pri prenosu legendarnih lokacij. Isto velja za prstanovsko vzdušje in vmesne sekvence, ki smiselno povezujejo osmero daljših stopenj. Nekatere, kot je obsežnejši Rohan, ponudijo malodane peskovniško ježo po deželi, povsod pa najdemo niz stranskih opravil. Gre za osnovne kurirske naloge, kratke morilske odprave, iskanje palantirjev, ki hipoma razkrijejo celotno področje na karti, ter nabiranje in kupovanje artefaktov, ki druščini izboljšujejo napad in obrambo. O konkretnih frpjskih elementih ni moč govoriti, le o njihovih zametkih. Tudi druščina, ki spremlja Aragorna, je bolj okrasne sorte. Gandalfa lahko z drugim kontrolerjem nadzoruje kolega na divanu, za Legolasa, Gimlija in hobite pa ves čas skrbi spodobna umetna pamet.

Glavni problem Aragornovega kvesta je, da ponavljajoče se sekanje manjših in večjih skupin uletavajočih sovragov, kar je glavnina našega početja, postreže s tako malo pravega bojnega užitka. Za čiščenje običajnih goblinov, orkov, volkov, pajkov in lokostrelcev, ki jih v repetitivnih vzorcih srečujemo od začetka do konca, zadostuje brezmožgansko mahanje z gibalnim gizmom ali naključno udrihanje po akcijskih gumbih. Mogočnejši nasprotniki, kot so uruk-haiji, troli in občasni polšefi, recimo temni jezdeci, se znajo dostojno braniti, a vseeno ne predstavljajo večje ovire. S tiščanjem bloka in izmikanjem se jim lahko zmerom prikrademo za hrbet, jih parkrat žvajznemo in to ponavljamo, dokler ne padejo. Če nikakor ne gre z mečem in kasnejšo sulico, posežemo po bakli ali loku, ki je uporaben zlasti za ugonabljanje oddaljenih skavtskih bojevnikov. Več od tega pa špil ne zahteva. Smrt ni večja sitnost, saj je nadzornih točk dovolj, izgubiti pa se ne moremo, ker je lesketajoča črta, ki nas v slogu Fabla napoti v pravo smer, oddaljena le za pritisk namenske tipke.

Škoda, kajti z globljim, raznolikejšim mečevanjem, boljšimi stranskimi nalogami, udarnejšo podobo in muvanjem, ki bi upravičilo ceno črnega igratorja, bi bil Aragorn's Quest več kot ležerna gospodarjevščina za mlajše in neizkušene.



Z izboljšanim lokom zadevamo več tarč hkrati. Frpjsko nadgrajevanje orožij in likov je sicer bolj okrasne sorte.



Nevarnejši sovragi se znajo ubraniti. Blok običajno razbijemo tako, da se vanje zaletimo s ščitom.



Ko napolnimo energijsko črto meča Andurila, lahko izvedemo močnejše, a še vedno preproste kombinacije udarcev.



Poleg jekla in loka je precej uporabna goreča bakla, na katero so občutljivi zlasti živalski stvori in pajčevina.

Ah, otroške sanje. Dvajset let tega bi se bil kot froc pripravljen odpovedati ledvici in sestri, da bi šape položil na tile borilni igri. Mlatilščini, koder deljenje brc in krošejev ni pogojeno s 'staromodnim' udrihanjem po gumbih joypada, marveč z opletanjem okončin pred malimi zasloni. Zahvaljujoč movu in kinectu smo posnemanju gest Žan Kloda in kompanije odslej za korak bliže. Toda ...



ZAMAHI V PRAZNO

Opremljen z movom in kinectom se Case pomeri v dvojcu luftomahalnih pretepačin. Trajne poškodbe utrpi kljub prožnemu telesu masažnemu gelu.

The Fight: Lights Out

Na testu se je najprvo znašel Pretep za PS3, v katerem se baviš z boksanjem v ilegalnih arenah. Z vihtenjem paličastega igratorja simuliraš naravno gibanje desnice ali levice, medtem ko ti v drugi pesti počiva dodaten move ali običajni plošček, ki ga primeš za tanjši del med krakoma. Res pa je, da si s sixaxisom ali dual shockom pri izvajanju različnih udarcev sila omejen, zato je priporočljiv še en move. Postopek kalibracije te seznani z dejstvom, da bo igra pravilno delovala le, če boš ves čas stal na istem mestu. Sitno, ampak kaj hočeš, omejitev tehnologije.

No, dokler se po navodilih razritofrisnega mentorja Duka (uprizarja ga kultni Danny Trejo) učiš osnovnih udarcev, je občutek še kar naraven in gladek. The Fight na zaslon s solidno natančnostjo preslikuje tvoje direkte, krošeje in aperkate. Pri naprednejših karafekah, denimo treskanju z betico, umazanih specialkah ter hoji proti nasprotniku in stran od njega, pa si pomagaš s tiščanjem muvovega sprožilnika ali gumba pod palcem. Če zgornji okončini recimo dvigneš nad brado, jih bo v bran obraza postavil tudi tvoj digitalni alter ego. Ako nagneš glavo ali trup, se bo borec zamajal v ustrezno smer. Kul.

Oziroma ne. Tepežkalna idila se namreč konča takoj, ko se preseliš v izbran borilni okoliš. Špilu še odpustiš pomanjkljivosti, kot sta kvečjemu zadostna grafika in zvok, osnoven fitnes, kjer si izboljšuješ atribute, ter brezzvezne stave pred dvoboji. Tega pač ne storiš glede boleče nezanimivega enoigralskega modusa, katerega smisel je dolgočasno zaporedno mlatenje čedalje bolj trdoživih hrustov brez vsakršne osebnosti in dejstva, da ti zaradi zamika (laga) boksar pri izvedbi količkaj bolj divjega zaporedja takoj odpove poslušnost. Prav tako se ne moreš sprijazniti s tem, da se brutalni zamahi pred kamero, s katerimi si malodane izpahneš ramo, v igro pogosto prenašajo s silovitostjo nemega prdca ... da je ocenjevanje razdalje med borcema zaradi odsotnosti prvoosebne kamere obup ... da multiplayer z lokalnim prijateljem ali oddaljenim kolegom ni nič bolj navdušujoč, le tolikanj bolj smešen ... in da boksarski sistem tistemu iz sorodne serije Fight Night v splošnem ne seže niti do piščali. Pfej! **46**



Prisluženi denar trošiš za zdravljenje telesnih poškodb. Te večjega vpliva nimajo.

Če igraš v neprimerno osvetljenem prostoru, je zaznavanje premikov glave moč izključiti.

Fighters Uncaged

Dočim se The Fight vsaj trudi biti kolikor toliko resna beat'emupovska boksarščina, Fighters Uncaged za xbox 360 ne skriva, da je najbrž najslabša pretepačina na trenutni generaciji konzol. Svoboda telesnega gibanja, ki je pri kinectu nekako privzeta, spočetka še pušča upanje, da stvar ne bo zanič. Tak občutek dobiš v razpotegnjeni vadbeni sekciji, kjer ti špil obrazloži izvajanje manjšega oceana udarcev z rokama, nogama, komolci, koleni in glavo ter osnovno povezovanje le-teh. Tako izveš, da širok zamah z roko vodi do krošeja, premik ene noge za drugo do 360-stopinjske visoke nožne poteze, stegovanje stopal proti televizorju do zadetkov ob tekmečevo golenico, dvig kolena do bloka in tako dalje.

No ja, 'naj bi'. Tako daleč, da bi odkril, zakaj so Ubisoftovi programerji vključili širok spekter načinov zadajanja bolečine in celo peščico naprednejših mehanik, kot je ciljanje v občutljive telesne dele, ki falota začasno onesposobi, ne prideš. Kajti dvomim, da bo temu koščku govna kdorkoli pripravljen žrtvovati več kot poldrugo uro življenja. Zrcaljenju tvojih kretenj s spodnjimi in zgornjimi okončinami je igra namreč čisto nedorasla. Ampak čisto! Ali je za to kriva tista slaba sekunda, ki preteče med tvojimi kungfujskimi gestami in odmevom na televizorju, nesposobnost avtorjev ali nekaj tretjega, niti ni pomembno. Važno je le, da se čisto vsi spopadi, v katerih svojega borca gledaš v hrbet (prvoosebnega pogleda ni), že po nekaj trenutkih spremenijo v brezglavo, netaktično opletanje z udi na vse strani, ki te telesno in duševno docela izčrpa in ni v skladu s tvojimi povelji. V gibatorsko ustreznico knofodrku.

Občutka nategunstva ne pomagata razbliniti izostanek večigralstva in alternativnih načinov udejstvovanja – ponavljajoči se boji ena na ena proti neumnim nasprotnikom, kjer nabiraš krone in odklepaš višje lige, so vse, kar Fighters Uncaged premore. Kakor ne patetična zgodba, ki jo igra naznani in nanjo potem pozabi. Ampak, no, zakaj bi sploh igral fajterščino, kjer počneš eno, heroj na zaslonu pa nekaj drugega? FU, fuck you. **22**

Katero torej?

Kakopak nobene. Vse, kar ti pusti mlatilna seansa v eni ali drugi motovilski pogruntavščini, so segrete mišice, prešvicano spodnje perilo in brutalen musklfibr, s katerim se zbudiš naslednji dan. Z razliko od večine wiijevih naslovov, ki jih lahko igraš s fotelja, je telovadba tu res konkretna in neizbežna. A za to obstajajo fitnes igre, medtem ko so mlatilščine namenjene kratkočasenju, obvladovanju borilnih veščin in/ali taktičnemu udejstvovanju. The Fight in Fighters Uncaged ne nudita ničesar od tega, zato ju brez trohice slabe vesti odsvetujem tako trdojedrnim pretepačem kot nedeljskim špilavcem. Nižja cena tako za en kot za drug umotvor naj vas ne premami. Če se dan vidi po jutru, bomo pretepačine še naprej igrali z džojpedi in palicami, otroške sanje gor ali dol.



Motovilske igre delujejo zlasti, če so preproste. FU komplicira čisto po nepotrebnem.

Lokalnega multija bojda niso vključili iz bojazni pred medsebojnimi poškodbami igralcev.



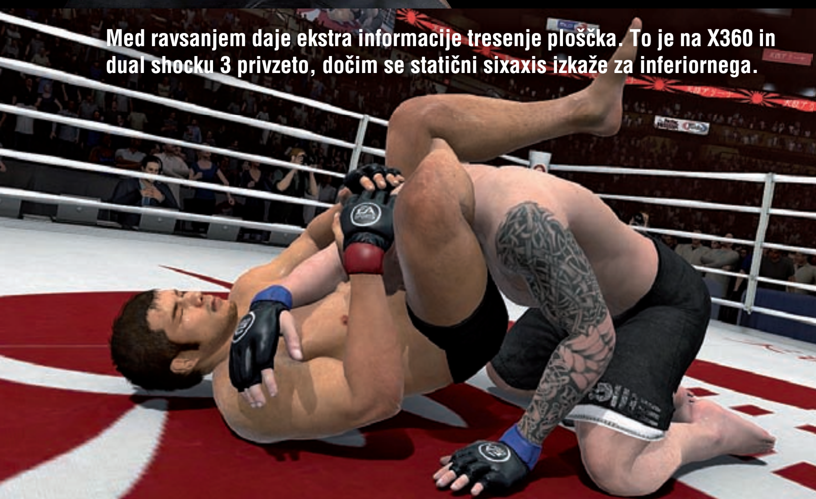
POTOVANJE. PUSTOLOVŠČINA.
ODKRIJTE NARNIJO, KOT JE ŠE NISTE VIDELI.

ZGODBE IZ
NARNIJE
POTOVANJE POTEPUŠKE ZARJE

V KINU OD 9. DECEMBRA TUDI V 3-D

WWW.CONTINENTALFILM.SI WWW.NARNIA.COM

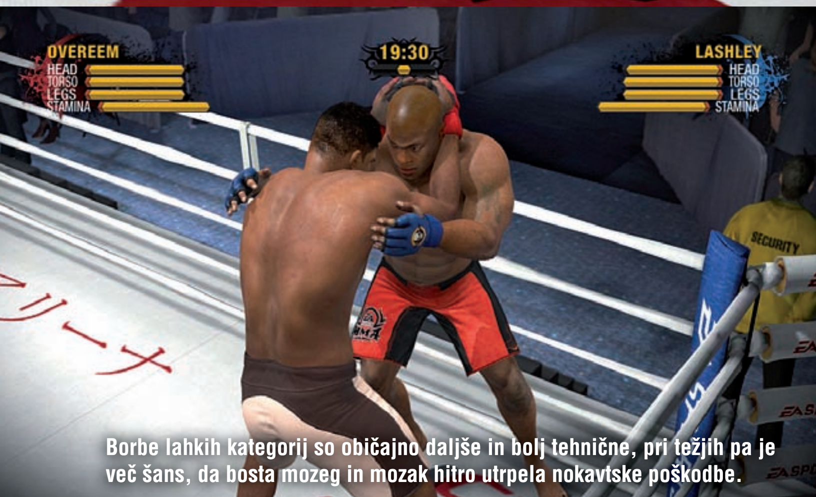
EA SPORTS MMA



Med ravsanjem daje ekstra informacije tresenje ploščka. To je na X360 in dual shocku 3 privzeto, dočim se statični sixaxis izkaže za inferiornega.



Zgornje črte kažejo stanje glave, trupa in nog. Če kaka doseže ničlo, to pomeni težave. Najpomembnejša je stamina, tako kot v Fight Night Round 4.



Borbe lahkih kategorij so običajno daljše in bolj tehnične, pri težjih pa je več šans, da bosta mozeg in mozak hitro utrpela nokavtske poškodbe.



Na vzdušju bodo lahko še delali. Komentar je razgiban in čustveno obarvan, treba pa je izboljšati odziv občinstva in prihode fajterjev v areno.

Sliši se skoraj kot naše zanikrno tekmovanje za pesem Evrovizije. Ampak ni. Niti ne gre za odvrtek serije UFC Undisputed založnika THQ, ki si lasti uradno licenco šova Ultimate Fighting Championship, ta pa je človeku z ulice najbolj prepoznaven način borbe v 'mešanih borilnih veščinah'. Ravno to namreč pomeni MMA – Mixed Martial Arts. Križanje borilnih pristopov, da bi prišli do ultimativnega miksa, kot je svojčas velel Bruce Lee. Preden so ga fentali s turbolaserji s star destroyerja.

EA MMA je več kot spodobna konkurenca Undisputedu, ki zaradi licenčnih omejitev ne vključuje UFCja, a zajame dobršen del preostalega sveta MMA. Ja, ta je večji od Ultimatovega fevda, saj se z iskanjem najmočnejšega borca ukvarja kup lig širom oble, od ZDA prek Japonske do Brazilije. Po eni strani to resda pomeni, da v špilu ni UFCjevcev, ki imajo s to organizacijo zavezujočo pogodbo, kot so tamkajšnji aktualni prvak v težki kategoriji Cain Velasquez, trol Brock Lesnar in slaboritni Lyoto Machida. So pa zato notri ruski mojster Fedor Emelianenko, ki je težkokategorni prvak World Alliance of Mixed Martial Arts in morda najboljši MMA-borec na svetu, stari maček Randy Couture, čigar kreg z UFCjem je bil široko odmeven, še en kritik UFCja Ken Shamrock, Roger Gracie in več kot petdeset drugih prešvicanih veprov, ki si preštevajo rebra ter semenčice v jajcih.

A-sa!

V osmerokotnem mrežastem ringu se torej ... Nak. Tale špil se ne omeji na oktagon z gibanjem v 3D-prostoru in dvema poligonskima borcema, marveč se lahko takisto odvija v boksarskem ringu z vrvmi ali na okroglem prizorišču. Z verzijo zastave japonske vojne mornarice na podu, o ja. In z različnimi pravili, recimo z dovoljenimi komolci in brcami na tleh ali ne. S tem že nakaže svojo širino.

Ki sprva ni očitna, saj prvi vtis da misliti, da gre za poenostavljen Undisputed. Tepež stoje, ki ga izvajamo z gumbi ali vrtenjem desne gobice na joypadu, je nekako primerljiv. A že klinč je preprostejši, dočim je borba na tleh teoretično sesekljana. Namesto številnih kompleksnih vnosov z analognima paličicama je treba zgolj pritisniti X za poskus menjave pozicije, O za preprečitev tega, trikotnik za postavitev na noge ali kvadrat za podreditev (submission).

Ampak po pazljivem preučevanju se izkaže, da manj zapleteni vnosi niti ne pomenijo manjše kompleksnosti. Res je, da špilu manjka različnih potez in večjih razlik med slogi, med katerimi so judo, boks, muaj taj, ju-jitsu in še par njih. Mislim, da ima Undisputed 2010 tu prednost, in širjenje nabora bomo gotovo ugledali v nadaljevanju, če pride. Najbrž bo.

Toda v relativni preprostosti EA MMAja se skrivata občudovanja vredni lepota in igralnost. Skreganci so gibčni, hitri in prepričljivo animirani, pri čemer je dob-


Ko je nasprotnik na tleh, imajo nekateri borci na voljo spektakularen žvajz na gobec iz skoka naprej. Zobaar!



Z opcijo 'fighter share' internavtom omogočiš dolpoteg svojega borca in k sebi preneseš kreacije drugih. Na glavi lahko uporabiš fotko lastnega frisa.

ro zaznavna razlika v masi med kategorijami. Mlatenje s pestmi in podplati temelji na Fight Nightu, a prinese svojstven občutek s kombinacijami iz različnih šol ter potezami, kot sta muaj-tajevski skok s kolenom naprej v gobec in vedno luštni spinning backfist. Udarci v glavo grozijo z nokdavnom, medtem ko oni v telo jemljejo vzdržljivost (stamino). Na obrambni strani na voljo nimaš le bloka, marveč tudi prestrezanja napadov z levico in desnico.

Včasih se sicer zdi, kot da bi morale nekatere poteze narediti več škode, recimo ko nekomu v tretji sekundi srečanja spustiš omenjeno koleno v nos, a mu ni nič. A potem ugotoviš, da je to bolj povezano s stanjem glave in nog, ki zna ob poštenem kaznovanju vseeno hitro pasti na kritično mejo. In z udarci, ki nasprotnika zadenejo med izvajanjem njegove poteze ter ga spravijo v omedlevico. Od tam do tal je le nekaj kaznovanja, a če ima borec dovolj vzdržljivosti, se lahko naskoka na podiju z drkanjem knofa obrani in preživi.

O-jej!

Klinč je zdruznjen na osnove in pri robu kletke ali ringa mu ne bi škodilo nekaj več kompleksnosti. Vendar je čisto uporaben za prefuk s komolčki, zaustavitev nasprotnikovega naleta ali kot predpriprava za selitev na tla. Tam se pokaže dodelanost EA MMAjevega sistema. Za napredovanje v boljšo gejevsko rokoborsko pozicijo je treba zgolj stisniti X, toda vedeti moraš, kdaj je trenutek pravi. Nasprotnik lahko namreč poskus prepreči ali kontrira. To je moč preprečevati z udarci po njem, ki pa jih lahko tisti na tleh blokira. In nenehno je treba paziti na vzdržljivost, ki pada s trudom in raste s počivanjem. Če ti stamina preveč poide, si hitro v težavah, saj ne moreš preprečiti spremembe pozicije.

Ali pa se po hitrem postopku znajdeš v submission holdu, katerega namen je, da se nasprotnik vda zaradi bolečine vsled pritiska na določen sklep ali prepoznanja nevarnosti poškodbe. V njem se z nasprotnikom borita z drezanjem gumbov: napadalec skuša pritisk na ročno ali nožno kost, ki ga simbolizira rdečina na njej, povečati do skrajne mere, branilec bi se rad tega znebil, izid pa je odvisen od statistik in pravočasnega vnašanja ukazov. Gre za nekakšno vlečenje vrvi, kjer štejeta tako spretnost kot razmislek, kdaj velja vnose pospešiti in kdaj si oddahniti. Varianta tega je davljenje (choke hold), kjer je treba sukati gobico in iskati sladke točke. Ta plat je sprva malce nejasna, zlasti ker je uvajanje precej netančno, a jo je moč sčasoma nadmudriti. Večja težava se mi zdi, da so določeni submissioni toliko hitrejši in enostavnejši od drugih.

Rezultat je adrenalinsko vznemirljiva igra, ki pa daje enako težo premišljanju. Lahko sicer navališ na nasprotnika kot mutec na telefon, a uspešen boš le, če veš, kaj počneš. Izvajalci stotin jabov, dežurni brcači in brezumni selilci na tla, kakršnih je na netu cele trope, brž popušijo proti nekomu, ki ve, kaj dela. Dvoboji izvedencev pa so lahko naravnost epske izmenjave udarcev, klinčev in prijemov, kjer toliko kot moč šteje šahovska taktika. Ko nekoga premagaš po osemnajstih minutah znojenja, potrpežljivih obramb, dobro odmerjenih klofut in nenehne skrbi za stamino, se res počutiš kot prvak. Tako drugače kot v Street Fighterju 4, a vendar tako podobno ...

Žri pest!

Igra se zaveda svoje podobnosti pravim MMA-borbam, zato omogoča ogled internetnih borb na peceju z vpisom URLja v realnem času. Prav tako je v spletnem multiplayerju kul, da lahko v okviru enega druženja z do desetimi ljudmi urediš več borb v različnih klasah, medtem ko so rangirani fajti in tepež dveh na eni konzoli samoumevni. Zamik (lag) na spletu zna žal najedati, čeprav manj kot v Undisputedu in je v bojih s Slovenci na normalni pipici običajno docela sprejemljiv. Tudi hroščev je dosti manj kot tam.

Enoigralec ima pak na voljo solidno kariero, v kateri narediš bojevnika (ta je nato uporaben v multiju), nakar ga skozi boje in trening pelješ do naslovov v nižjih ligah do najvišje, licenčne Strikeforce s Fedorjem ter kompanjoni. Umetna pamet je včasih goljufiva in mestoma preveč ceneno podleže nekaterim podreditvam, razgibanosti pa je zaradi odsotnosti česarkoli izven tega modela nekaj premalo. A modus je težavnostno dobro tempiran in vseeno fejst privlačen. Tako zaradi bojev kot kul urjenja, v katerem skozi kratke izzive in trenažna srečanja nadgrajuješ svoj lik. Če v vaji doséžeš oceno A, kar je vse teže, toda nikdar nepravično, odkleneš novo, že opravljene pa lahko daš na avtomatiko. Ob tem nimaš vtisa tlake, kot je bilo pri treningu dostikrat v Undisputedu, marveč se zdi, kot da dejansko gradiš temelje za napredovanje. V šolah širom sveta izven prve, kjer te uči Bas Rutten, lahko za prisluženi cekin pri novih prfoksih takisto odkleneš do šestnajst specialnih potez iz različnih stilov. Toda vseh specialk je več, zato se moraš odločiti, katere si boš lastil in kako bo to vplivalo na tvojega mofota. Posedovati sposobnost vandammovske brce iz obrata je občudovanja vredno, toda njena efektivnost je vprašljiva pri specialistu za judo, ki ima bolj uboge stegensko-golenične statistike.

Kraste mej!

Prostor za izboljšave kakopak je. Zvečati bo treba količino stilov in raznolikost potez, skrajšati nalagalne čase, dodelati občutek kontakta pri močnejših udarcih, razgibati kariero z medijskimi prigodami, pokrovitelji ali čim izvirnim, vdelati poškodbe in več krvi, poskrbeti za boljše uvajanje, nadgraditi spektakel, dodati ženske (s čimer ne mislim na okrasne joškačine, saj se v tem tepežu udejstvujejo tudi punce) ... Prav tako ne bi škodilo, če bi lahko na tleh določal smer spreminjanja pozicij, saj je ta plat s pritiskanjem enega gumba preveč na avtomatiki. Toda osnova je že zdaj občudujoče široka, EA MMA pa se igra zelo lepo, vsebuje manj sitnosti kot THQjev tekmec, je prijaznejši za širšo publiko od njega in istočasno dostavi zvrhano merico zabavnosti ter globine. Ni flawless victory, zna pa to postati ob letu osorej.

83 ***Sneti** nasprotnikovo lačno čeljust na-futra s svojimi komolci.*

PS3 / xbox 360 **EA Tiburon / EA**

O MMA

MMA pomeni 'mixed martial arts' oziroma mešane borilne veščine, kar pove, da gre za spajanje prvin iz vsemogočih načinov preštevanja reber. Najbolj znano MMA-tekmovanje je veliki šov UFC, Ultimate Fighting Championship, ki je vedež dobil v Jokerju 191 (id-številka na Joker.si: 5878). Ni pa edino.

Korenine združevanja različnih mlatilniških prijemov segajo v antično Grčijo. Tam so gojili borbo, v kateri sta bila dovoljena tako udarjanje kot prijemanje. Imenovali so jo pankracij oziroma pankration (pan – vse, kration – moč) in se v njej sčasoma pomerili tudi na olimpijskih igrah. Okrog leta 1920 pa je v Braziliji družina Gracie začela prirejati turnirje v veščini, ki so ji rekli 'vale tudo' ali 'vse velja'. Zanimanje za tak pristop je v sodobnem svetu tekom let raslo in s tem količina MMA-tekmovanj ter organizacij, ki spajajo borilne stile. Mednje spadajo Pride, katerega lastnik je zdaj UFC, Strikeforce, Bellator, Sengoku, SLAMM, BANMA, M-1 Global in številne druge.

Stili, ki se stekajo v iskanje ultimativnega bojevnika, so v splošnem boks, kikboks, muaj-taj in karate za pokončno borbo (standup); sambo, judo in grško-rimski stil rokoborbe za klinč; ter ju-jitsu in različne šole rokoborbe za borbo na tleh. Ta je nasploh značilnost MMA, saj se v stand-upu odloči dokaj malo fajtov. Razen če te na domine prihefta kak Tank.

S svojo popularnostjo in potencialom pristopa so mixed-martial arts postale lasten slog. Njegova edinstvenost je ravno v tem, da črpajo od drugod, saj s tem prihaja do nastanka bolj ali manj novih pristopov in elementov. Kurc je le, da te lahko, čeprav si naučen vsega, še vedno premagajo z Enterprisovimi fazerji.

Mimogrede, borilne veščine vobče smo si na obešenjaški, a istočasno resen način ogledali v specijalnom izdanju Kandža smrti, khm, v Jokerjevi fajterski prilogi Kobra. Kliknite nanjo na Joker.si, če nimate številke na pobitem drevju.



Špil ni težak, tudi zaradi mnogih nadaljevalnih točk. Ima pa vsaka odprava pogoje za 100 % sinhronizacijo (= uspeh), ki so običajno v slogu 'naj te ne zaznajo' ali 'ne ubij nikogar'. To zna konkretno spremeniti igranje, saj moraš biti spretnejši, tišji in potrpežljivejši.

Assassin's Creed: Brotherhood

81 *Ko bo šel Sneti v Rim, bo z znanjem laščine zlahka sprovociral lokalni živelj.*

PS3 / XB360 Ubisoft Montreal, Annecy / Ubisoft

Sedim torej tu, kajpak v majici Assassin's Creed 2 (predhodnik je v Jokerju 197 dobil 88), gledam odjavno špico Brotherhooda in razmišljam. Malo sem jezen na špil. Zakaj? Prvič, ker me je z neumnostmi in hrošči na trenutke znerviral. Drugič, ker se vidi, da so ga naredili iz poslovnih razlogov in malo na brzaka (ne gre za polnopravno trojko, ta še pride). Tretjič, ker štorijalno ni dorasel predhodnikoma. In četrtič, ker moram obvezno prestati deset minut teksta, ki mi našteva ampak vse ljudi, ki so sodelovali pri izdelavi. Tako dolgovezen je, da se mi je joypad vmes samodejno izključil. Ne moreš verjamet.

Toda mi ni žal vloženih osemnajstih ur, ki jih lahko z izpopolnjevanjem sinhronizacije, opravljanjem stranskih misij in lociranjem skrivnosti podaljšam na petindvajset ali več. Imel sem se dobro, marsikdaj je bilo napeto, predvsem pa sem imel občutek, da sem resnično del čudovitega navideznega Rima leta 1500. Tedaj namreč 45-letni Ezio Auditore da Firenze, junak drugega dela in potomec Altairja iz enice, kot izkušeni ašašin čisti večno mesto. Kdo je tokrat na konici njegovega bodala? Nesnaga v obliki članov družine Borgia, ki je v španoviji z zlobnimi templjarji, in pripadajoče soldateske.

Torej, situacija, kot smo je vajeni. Tretjeosebna peskovniška mešanica borbe, skrivanja, ploščadenja in raziskovanja? Kljukica. Noži v ledjih, iz vratov brizgajoča kri in zastrupljeni ubožci, ki zmedeno opletajo okrog ter naposled poginejo v bolečinah? Kljukica. Odrivi s stolpov v seno daleč spodaj? Kljukica. Živa metropola, katere ulice so polne mešetarjev, zdravilcev, bankirjev, senatorjev, konjenikov in stražarjev, vsi pa bodisi govorijo angleško z makaronarskim naglasom, bodisi tolčejo polnomastno laško narečje? Kljukica. Poniglavo skakanje po strehah in tramovih, cirkuški tek po ozkih brveh, vzpenjanje po stenah do vrtoglavih višin? Kljukica. Skupine Eziu podrejenih morilcev, ki jim je moč ukazati naskok na poljubno sovražno tarčo, nakar pokol s privoščljivim nasmeškom opazujemo z varne razdalje? Klju ... Huh?

Maldito bastardo!

Da, Bratovščina prinese nekaj igralnih novosti. V ospredju je tista, na katero namiguje naslov in nam omogoči, da člane svoje morilske druščine uporabimo v praksi. Med vandranjem po Rimu, kjer se igra odvije praktično v celoti, lahko resda izkoristimo člane drugih cehov. Najeti moremo vojake, tatove in lajdre, ki postavajo po cestah, in jih poslati nad sovražnike, ki jih vzamemo na muho. A to smo v osnovi znali že prej. Čeprav lahko sedaj obnovimo štabe teh treh gild in zanje najemamo stavbe, s čimer jih naredimo priročnejše, je raba lahkoživk za zapeljevanje sifilitičnih varnostnikov dosti manj uživantska od priklica kolegov ubijalcev.

Te je treba pri oznaki na karti najprej rešiti tečnob, ki jih nadlegujejo, nakar nam iz hvaležnosti prisežejo zvestobo. Ko jih prikličemo nad označene capine, ob sokoljem vrisku kot japanski ubijalci pritečejo, prijezdijo ali priskačejo iz teme ter se lotijo nasprotnikov z različnimi orožji, od nožev in mečev do dimnih bomb, pištol ter samostrelov. Taisti arzenal uporabljamo tudi sami, poleg tega pa še helebarde, strup in nože, med katerimi ga najbolj seka mesarjev. Včasih dobesedno. Občutek pri tem, kako Ezio masakrira barabine, je še za stopnjo nad AC2, saj imamo zdaj možnost, da po zakolu enega sovraga s pritiskanjem gumba in tiščanjem smeri eksekutiramo naslednjega in naslednjega in naslednjega. Vsaj če smo dovolj spretni, da prestrežemo vmesne napade.

A še bolj zadovoljujoče od lastnega udejstvovanja je gledati masaker, ki ga na povelje izvedejo tvoji prijateljčki. Njihovo število se povečuje skladno s tem, ko zažigaš borgijske stolpe, s katerimi ta razvpita familija drži območja mesta pod nadzorom. To pa ni vse, kar lahko počneš z ubijalci. V meniju jih direktorsko pošiljaš na misije od Pariza do Moskve, od koder ti prinašajo cekin ter dragocenosti, s katerimi odkleneš orožja in oklepe. Hkrati tam nabirajo izkušnje, s katerimi jih na lahkotno frpjski način bildaš, dokler ne dosežejo ašašinskega čina. Tedaj jih čaka iniciacijska animacija, v kateri izgubijo kos prsta in pridobijo status, pri napadih pa je več verjetnosti, da bodo uspešni.

Dobro. Po eni strani so vse to obstranske zaposlitve. Bojevanje je še vedno tako enostavno in v večini primerov nezahtevno, da lahko z nekaj spretnosti in pazljivosti v vseh spopadih zmagaš na lastno pest, zlasti če uporabiš dimne bombe in močno pištolo. (Tepež gre primerjati z Batmanovim, a je tam bolj tehničen in zanimiv.) Orožja in oklepi so čisto dobri tisti, ki jih dobiš z normalnim udejstvovanjem. Toda gre za efekt, in ta je tedaj, ko greš mimo sumničavih stražarjev, nakar dvigneš pest in tipčki tri sekunde po vrisku ujede zaklani ležijo na tleh, sijajen. Prav občutek moči in skrivnostnosti je tisto, na kar Brotherhood stavi – in uspe.



Ezio sreča od mimogrednih do prikrojenih oseb iz zgodovine. Taka sta filozof Niccolo Machievelli in astronom Nikolaj Kopernik. V inačici za PS3 lahko iz PS Stora zastonj potegneš par misij z njim. V redu so, čeprav nič posebnega.



"Ezio! Ker vem, da si uomo vero, si na poti želiš kakega šefa in vrsto sovražnika več, si?" "Certamente, ker klanje vojakov in oficirjev postane rahlo enolično."



Rezila na podlahti se vračajo kot najbolj markantno orožje. Sam pa imam najraje mesarski nož, s katerim Ezio sovražnike ugonobi prav plebejsko brutalno.

AŠAŠINSKO VEČIGRALSTVO

Prvič v seriji AC je todle prisoten internetni multiplayer (enodivanskega ni), ki je presenetljivo izviren in so ga razvili v studiu Ubisoft Annecy iz istoimenskega francoskega mesta z dobrimi 50.000 prebivalci. Skupaj s še sedmimi ljudmi te igra odloži na dokaj majhno karto, kjer si istočasno v vlogi morilca in žrtve. V modusu 'wanted' ti špil naključno pripiše osebo, ki jo moraš umoriti in jo vedno nadzoruje živa oseba, nekemu drugemu igralcu pa kot cilj zada tebe. Medtem ko v mestni gneči iščeš plen, ki ni vnaprej označen, temveč ga moraš prepoznati na podlagi slike, in se zanašaš na radar, ki kaže, v kateri smeri je cilj, istočasno nekdo drug preži nate. Hitreje kot se premikaš in več kot plezaš, urneje začopatiš tarčo, a bolj se izpostavljaš. Za umore dobiš točke, če fentaš nedolžnega, kar ni težko, saj se okoli giblje več podobnih si meščanov, pa začasno ostaneš praznih rok. Zmaga tisti, ki v desetih minutah zbere največ pik. Za slednje odklepaš veščine (perke), ki jih lahko nastavljaš na lastno pest, in napreduješ po stopnjah, da odpreš dostop do boljše opreme. To počneš v okviru poklicev, od zdravniškega do meniškega. Način 'alliance' nasproti postavi več moštev s po dvema igralcema, 'manhunt' sodelujoče razdeli na dve ekipi, pri čemer ena lovi ter druga beži, 'advanced wanted' pa z radarja umakne informacijo, ali je cilj



nad ali pod tabo. Tedaj ugotoviš, da je ta podatek še kako ključen.
V multiju navduši zlasti samosvoje vzdušje, ki zaradi zavedanja, da te lahko neznanec iz gužve kadarkoli zaštiha, zbuja fino mrščavico. Pri tem je tempo počasen, bolj možganski in s tem dosti drugačen od venomer popularnih streljank, kjer vsi tekajo ter nažigajo. Je pa res, da se vznemirljivost in globina po nekaj ducatih seans nekam izčrpata, saj prikritost izgubi na pomembnosti, da prizorišč ni kaj dosti ter da folka na liniji celo zdaj, ko je priljubljenost igre na višku, ni toliko, da bi bile seanse pri naključnem pridruževanju vedno polne. Čez nekaj mesecev bo tolikanj slabše.

Fottuto francese!

Špilu drugače ne manjka težav. Štorijalno je posiljen, saj smrdi po navodilih kravatarjev, naj pred trojko nastane še en del, ker se serija dobro prodaja. Gonja za karikirano zlobnimi Borgijci je oropana pravih doživetij, saj se v njej veliko dogaja in praktično nič ne zgodi, zlasti ne bistvenega za serijo, ter je smešna v svoji otroški preproščini. Serija se je začela z dosti več moralnimi niansami in je potem na zanimiv način zmešala Dana Browna ter Arthurja Clarka. V Brotherhoodu pa zrsne v cenenost, ki se naslanja na Ezia kot rešiteljskega angela, bajanje o večnem prijateljstvu in seks v stezniku, prestreljen z incestuoznim borgijskim razvratom.
Poleg tega je fabula nerazumljiva za novince v seriji, medtem ko je dogajanje v sedanjosti z Desmondom, kjer se je moč sprehoditi po mestu Monteriggioni, neizkoriščeno. Zlasti zato, ker naselje ne bi moglo biti bolj mrtvo in opustelo. Najhujša pa je legendarna količina nesmislov, bedarij in privlečenosti za lase, ki scenarij invalidno pehajo dalje. Od vsega skupaj je nekaj vreden le ZF-konec s presenečenjem, ki se bo poznalo v trojki, določene v redu uporabljene zgodovinske osebnosti, kot je Machiavelli, in prebliski, kakršna je gledališka uprizoritev pasijona.
Nadalje bi morali avtorji igro razhroščiti, saj je v njej obilo spodrsljajev, čudnih situacij in nepremišljenosti. Nekatere misije so začrtane neumno, recimo ona z ženščetom, ki ga moraš prenašati po celem gradu, kot da ne bi moglo počakati v najbližjem seniku, druge so rutinske ali ti ne omogočijo izbire ubojitih sredstev. Včasih se noče pokazati naslednji sprožilnik, kar me je enkrat stalo pol ure reštartov in praskanja po glavi, določenih predorov za takojšnjo selitev po Rimu ni bilo moč odkleniti in tako dalje. Zraven dokumentov, ki jih je treba uničiti, gorijo bakle, v stolpih, ki jih uničuješ, je nastavljen eksploziv ... Ja, vem. Tečen starec sem, ki išče logiko v igricah. Pa vendar – Brotherhood je mestoma žalitev za vklopljene možgane.

Furbacchione!

A vendarle igraš in igraš, saj te srednjeveški Rim posrka vase. Ogromen je, vabi k raziskovanju in je čudovit za pogled. Poln je ozkih uličic in ancientnih trgov z vodnjaki ter je naphan z zgodovinskimi stavbami, od Koloseja do bazilike Sv. Petra v Vatikanu. Nad tabo se pnejo cerkve, obeliski, stebri, kipi in gromozanski akvedukt, stopiš po mostovih, kot je Ponte Sant'Angelo z angelskimi kipi (na oni strani je seveda Hadrijanov mavzolej), zaplavaš lahko v Tiberi in se spustiš v katakombe, vse skupaj pa obkroža ruralna gričevnata pokrajina, ki nadomešča kmetijske površine od prej. V marsikako impozantno stavbo lahko vstopiš. Ob vsej tej lepoti se ti naježi koža, vmes pa se izkušnja za nalaganje prekine le ob ključnih točkah v misijah in ko obiščeš štab na otoku. Če te o ljudeh, napravah, stavbah in predmetih zanima več, pogledaš v vdelano enciklopedijo, ki ti potrebno razloži na edukativen, rahlo ciničen način.
Velikost sveta pogojuje količino opravil. Linearni osrednji kvest tvori osem spominskih sekvenc, toda domala kadarkoli se lahko lotiš neobveznih misij. Teh je na ducate, da ne rečem stotine. Vrhunec je šesterica raznolikih templjev, po katerih iščeš skrivnostne cesarske zvitke in ki po raznolikosti precej razširijo tovrstna nahajališča v AC2. Ponekod je treba raziskati katakombe in se bojevati z gverilci, odetimi v volčje kože, drugod podreti ogromna vrata v rušečem se papeškem domovanju. Takoj za njimi so naloge, kjer moraš uničiti Leonardova orožja, da jih nasprotnik ne more uporabiti.
Je to vse? LOL. Tu so dodatne ašašinske misije, kjer ubijaš razne velikaše in debile ... ubadanja s templjarskimi agenti ... ščitenje prijateljic noči ... romanca s staro ljubeznijo Cristino, kjer se na kratko vrneš v Firence ... kul intelektualne uganke Subjecta 16 z zlaganjem puzel in povezovanjem simbolov, za katere je



Sedanje za statične kanone je v moderni akcijadi kar zapovedano in Brotherhood elemente zmeša tako, da ti to omogoči. V trojki bodo ziher že laserji.



Padalo je eden od Vincijevih izumov, ki jih pridoma uporabiš. S stolpa se spustiš do nižje strehe, tam pokoljeπ stražarje in skočiš na cilj.


Pravijo, da je verzija za PS3 grša in bolj zatikovalna od one za xbox 360. Toda igro sem končal na playstationu in izkušnja je bila a) prelepa, b) gladka.


V večigralstvu nisi omejen na klasičen kapucasti lik, marveč si lahko kurtizana, dohtar z značilno kljunasto masko, cestni razbojnik in še marsikaj.

treba najprej najti vstopne točke na znanih stavbah ... prečesavanje okolice z razglednih točk ... mlatenje z golimi pestmi ... izpolnjevanje pogojev za prvo mesto na lestvicah posameznih cehov (ubij toliko in toliko sovragov na tak in tak način ...) ... raba padala za spuščanje z višav ... sodelovanje v trenažnem modulu z dokaj ostrimi zaporednimi bojnimi pogoji ... iskanje zakladov in posebnih sestavin ... obnavljanje zapuščenih trgovin, bank, prodajaln umetnin, dohtarskih ordinacij in kovačij ... kupovanje razdrapanih arheoloških nahajališč ... bolje nastavljene zastavice in peresa ... ter še kaj. Zemljevid, ki ga lahko kadarkoli prikličeš, je tako posut z ikonami, da je treba zaradi preglednosti posamezne kategorije izklapljati.
Ne rečem, vrste misij so precej že videne, medtem ko je dosti opravil samo sebi namen. Nabaviš recimo kup ruševin, a od tega nimaš nič razen pritoka nekaj dodatnih goldinarjev. Lepo bi bilo, če bi lahko s stavbami počel kaj smiselnega ali če bi vodile do kakega posebnega skritega cilja. A zopet, gre za gradnike občutka, da si del neke druge realnosti, in tu je Brotherhood težko prekosljiv.

Cane rognoso!

Še nekaj je očividno, in sicer večji poudarek na prikritosti. Kar nekaj je nalog, ki jih je konec v trenutku, ko te stražarji opazijo. To pomeni, da je treba namesto ramba igrati nindžo, ki se tiho vzpenja po nenadzorovanih pročeljih, nastavlja trupla, da privabi oglednike, ubija od zadaj in z daljave ter previdno izbira tarče. Pri tem nisi prikovan na eno samo pot.
Drži pa, da igra resnemu tiholazenju ni zadosti prilagojena. Ezio bi za visoko eleganco potreboval še nekaj sposobnosti, recimo stiskanje k zidovom in izkoriščanje senc. Tudi sovražniki so precej zabiti – ne reagirajo na izginotje kolegov, vračajo se na svoja mesta, kakor hitro jim izgineš spred oči, in podobno. A časi resnih stealthovščin tipa Thief so očitno minili.
Tudi ploščadenje je malce nadgrajeno. Ne toliko z Eziovimi sposobnostmi, saj je tip že star in to tudi jamrajoče pove, marveč z zajebanostjo določenih skakaških poligonov ter stavb. Več je namreč pročelij, po katerih ubiranje poti navzgor zahteva več poskušanja ter iskanja oprijemljivih robov. Takisto naletimo na časovno omejene ploščadi, ki se po nekaj časa uvlečejo in nam odtegnejo napredovanje, da ne moremo zabušavati. Igra po ploščadni zahtevnosti ni noben Mario, niti Uncharted 2 ne, a je zanimivejša kot prej.

Cazzegiare?

Suma sumarum bi lahko bilo napredka več, opravila bi se mogla manj ponavljati in tak izdelek si zasluži manj ceneno zgodbico, več bojevalne in skrivalne globine ter manj hroščev. A kljub temu je Bratovščina za preigrat, zlasti za tiste, ki jim serija Creed dogaja. Njen adut je tudi, da je ni treba dati na polico, ko končaš z zgodbo. Omogoči ti, da greš opravljat vse zamujeno, prav tako lahko do onemoglosti ponavljaš katerikoli spomin za 100 % sinhro uspeh. Sicer pa – v kateri drugi igri s srednjeveško tematiko lahko letiš z bombnikom, veslaš bojni čoln in šofiraš tank?

ŽMOHTNI BORGIJCI

... so dežurni negativci Brotherhooda. Pripadniki te svojčas plemenite španske družine (v izvirniku Borja y Borja, izgovori 'Borha') so bili namreč proslavljeni renesančni pokvarjenci.
Osrednja borgijska figura v igri je Cesare Borgia (izgovori 'Čezare Bordža'), kot mnoge druge v seriji Assassin's Creed resnična zgodovinska oseba. Cesare je bil sin Rodriga Borgie oziroma papeža Aleksandra VI., ki velja za najbolj kontroverznega glavarja katoliške cerkve. Rodrigo je moril in delal pankrte že v Španiji, nato je odšel v Italijo študirat pravo. Leta 1461 je srečal rimsko lepotico Vannozzo Catanei, pri čemer ni nikogar od njiju motilo, da je že spal z njeno materjo in sestro. Babo je namestil v Benetkah in imela sta štiri otroke, med katerimi sta znana Cesare in Lucrezia.
Rim je bil tedaj en sam velik bordel, kjer je delalo več kot 50.000 prostitutk. Pod vplivom Rodriga kot podkanclerja so bile naprodaj vse svete vatikanske službe. Ko je leta 1492 umrl Inocenc VIII, je Rodrigo dočakal priložnost. Tehtnico konklava prevesil z odkritim podkupovanjem. Ko mu je do zmage manjkal le še glas, mu je odločilno podporo dal neki beneški menih v zameno za noč z Rodrigovo dvanajstletno hčerko Lucrezio. To mu ni bilo težko, saj je svojo družino itak izkoriščal za utrjevanje položaja.
Za nameček se je o Lucreziji že tedaj govorilo, da je intimna z očetom, kasneje pa še z mnogimi člani vatikanskega osebja in bratom Cesarejem. Njeno ime je odtihmal sopomenka za zlo ženšče, ki te zastrupi, preden izdaviš "ukakesramneustnice".
Cesare je bil fotrovemu kalibru primeren patron. Četudi je rad ubijal in zastrupljal levo in desno, je postal kardinal, kot ženskar pa prekosil celo lastnega očeta. Nekoč je nekemu moškemu ugrabil ženo, jo posilil in jo dal umoriti. Ustavil se ni niti, ko se ga je lotil sifilis, in je z njim okužil mnoge devojke. Ter pobe. Simpatična zgodba pripoveduje, da je Cesare med drugim ugrabil in posilil najlepšega mladeniča v Italiji. Priredil je celo 'turnir vlačug', ko je v apostolsko palačo povabil petdeset najboljših rimskih lajder, očeta in sestro. Orgije, ki so sledile, so bile menda epske.
Žurov je bilo konec, ko je fotr Aleksander VI. leta 1503 zastrupljen umrl. Od strupa črno, smrdeče, monstruzno napihnjeno truplo je nosačem komajda uspelo spraviti v grobnico, medtem ko je Cesare nadzoroval plenjenje očetovega stanovanja. Nato so ga dvakrat zaprli, a je pobegnil in naposled umrl v bitki pri španski Viani leta 1507.
Po nekaterih poročanjih med junaško ježo v napad, po drugih pa ga je pokončal ašašin.
Hmm ...




Je ta prizor res iz igre? Boš že videl. Raje povem, da inačica za PC pride spomladi. Če bo imela dodatno vsebino? Najbrž.


Med misijami so take, kjer slediš žrtvam, nakar naletetiš na dramatičen prizor. Včasih se znajo avtorji pohecati na svoj rovaš in se pokloniti Metal Gearu.



Igraš lahko tudi v dveh, a le na eni konzoli, kajti nalinijska vez bi bila za te čase preveč moderna. Ja, zajedljiv sem. Upravičeno.



Specialke prožiš tako, da move usmeriš v strop ali tla oziroma se z njim zavrtiš na mestu. Na gumbe jih ne moreš vezati.



Igra bi bržda upravičila strošek z več težavnostmi, kakimi petimi dodatnimi svetovi in vsaj malo naprednejšim streljanjem.

The Shoot

Akaj da počnem? Z move controllerjem prvoosebno merim v zaslon, kot bi držal pištolo. Moje premikanje je samodejno, na tračnicah, zgolj nažigati moram. S petelinom sprožam strele iz revolverja, s čimer razbijam na koščke like in lepenke in lesa, ki visijo s špag. Sodelujem namreč pri snemanju petih filmov: kavbojskega, robotskega, mafijskega, podvodnega in srhljivega. V vsakem mi nasproti stojijo tematiki primerni sovražniki. V prvem pistolerosi in pretepači, v drugem zblazneli kovinkoti in leteče jeklene mušice, v tretjem gangsterji in nacistoidni zamaskiranci, v četrtem hobotnice ter morski psi, v petem zombaklji in vampirji. Če jih ne uničim dovolj hitro, mi vzamejo kos energije, pri razpošiljanju krogel pa moram paziti še, da ne zadenem civilistov, ki skačejo na plan. Zadevam lahko tudi predmete na ozadjih, recimo eksplozivne sode, ki razčefukajo več falotov naenkrat.

Bistvo početja je v točkah, saj z uspešnimi streli dvigujem pomnoževalnik in segam po rekordu, ki roma na internetno lestvico. Vsak dober zadetek multiplier zviša za eno, medtem ko ga sleherni zgrešen razpolovi. Z natančnimi pokljaji si omogočam tudi rabo specialk. Ena upočasni dogajanje, druga pobije vse sovrage na zaslonu, tretja pospeši & okrepi moj svinec. No, čeprav je raba move controllerja vzdušna (navigationa ne potrebujem, brez mova špil ne deluje), ni perfektna. Zamik pri premikanju in streljanju je opazen, dočim beleženje zadetkov ni čisto zanesljivo. Še huje pa je, če odmislim move in si predstavljam, da tole špilam z miško. Tedaj ugotovim, da gre za primitivno igričko, ki ji je Moorhuhn ata. Orožje je eno samo, saj nimaš niti granat, polniti ti ga ni treba, sovražniki so nesposobni in strelska mehanika je tako plitka, da špil za količkaj resnejšega igralca brž postane dolgocajten. Saj je res, da moram sem in tja migati z muvom, da poganjam vlakovno drezino, da me znajo obrniti na glavo in da lahko s šicanjem delov ozadij sprožim navale capinov, ki jih sicer ne bi izkusil. Prav tako drži, da je igra vesela, pisana in rahlo humorna. A to je blažev žegen v primerjavi z dolgcajtom in kratkostjo. Vse nivoje daš skozi v dobri uri, izbire težavnosti pa ni. Tako ostanejo vnovično preigravanje za višji rezultat, kar je ob nažigaški plitkosti le stežka privlačno, lov na izid na posameznih delih nivojev in mnjeh ločeni izzivi, ki jih je treba najprej odkleniti s tečnim nabiranjem delov posterjev.

Radi naštetega je previsoka celo polovična cena tega ploščka – primernejša bi bila dolpotegljiva oblika iz Playstaton Stora za desetaka. V vsakem primeru pa je The Shoot še najbolj primeren za krajšanje popoldnevov nekritične osnovnošolske mladeži. Ko mu cena orenk pade, seveda.

48 *Snetija ima, da bi si move nastavil pod brado in sprožil.*
playstation 3 — Cohort Studios / Sony

Time Crisis: Razing Storm

Ob hi-tech onegaju, kakršen je move, človek pričakuje približno tako moderne igre. Toda ne, Namco nam streže s staromodnimi streljankami na tračnicah, kjer igra nadzoruje premikanje, mi pa nažigamo. Ko bi bile vsaj izvrstne, a niso. Edina resnična privlačnost tega paketa je dejstvo, da združuje tri špile – Time Crisis: Razing Storm, Time Crisis 4 in Deadstorm Pirates. Vrednosti za denar tako nekaj je. Domala vse drugo pa je bolj švoh.

Smisel je umeven in tak kot v sorodnem The Shoot. Z vodenjem merka z move controllerjem, pištolo g-con ali analogno gobico na dual shocku (najslabši in najmanj vzdušen način) je treba pobiti vse sovražnike, ki pridejo na pot našega futurističnega soldata v Time Crisisih ali gusarja v Deadliest Pirates. Ob tem povem, da je The Shoot veliko bolj zaspan in nedinamičen špil kot tale trojica, kjer stalno dogaja. Pri tem prednjači Razing Storm, kjer z rešetanjem iz orožja, ki ga določi igra, demoliramo ne le žive ter robotske sovražnike, marveč še okolico. Zidovi se rušijo, bajte razpadajo, lubenice škropijo, kar sicer bledo grafiko dela prebavljivo. Zaradi želje avtorjev, da je treba vsako sekundo zapolniti z opletajočo kamero in naskakujočim navadnim falotom, polšefom ali orjaškim kovinskim županom, je Razing Storm kar vdušen in pravomoško razturaški.



Bombo zgoraj desno je dobro pošicati, sicer je po nas. Smrt ni problem, saj imamo 'žetonov' neskončno, a trpi ponos.

Jasno, zgodba je taka, da bi se ob njej zjokal najslabši akcioner iz osemdesetih, in način streljanja enostaven, saj gre za naslove z avtomata. A vse to je del sirastega šarma, ki si ga RS deli s Time Crisis 4. Ta je prisoten v avtomatni obliki, brez ločenih misij in FPS-kampanje iz inačice za PS3.

Žal pa je omenjenega šarma hitro konec. Razing Storm traja kake pol ure, v kateri zaradi cenenih napadov skorajda večkrat umreš sam kot sovražniki in se konča čisto nesmiselno, medtem ko štirica in Pirates nista kaj daljša. Šur, smisel je v ponovnem igranju za rekorde, a dizajn ni tako dober, da bi bilo to privlačno na daljši rok. Ni cepitev poti, izbire pušk, globokih mehanik in podobnih naprednosti, le držanje ščita pred sabo. Med sodobnosti se skuša uvrstiti 'zgodbovna' kampanja v Razing Stormu, kjer se giblješ kot v običajni prvoosebni streljačini. A manj kot rečem o tej slabo oblikovani, nerodni, duhamorni žlobudri, bolje bo. Vdelan je nalinijski tekmovalni multi, toda karte so tako majhne, akcija tako inferiorna aktualnim nažigalkam in skupnost tako drobna, da raje zopet ostanem tiho.

Največ zabave pričara družba pred eno konzolo, kjer v dvoje družno pokaš teroriste in okostnjake, da gre večer hitreje mimo. Seveda pa bi za to šlo plačati kvečjemu dvajset evrov namesto polne cene, kolikor utopično želijo.



Saj za jerbas lulzov s frendi, ki so tako kot ti zrasli ob edamcu Chucka Norrisa, je špil simpatičen. A žal šestkrat predrag.

55 *Kriza, ki jo vidi Sneti, ni časovna, ampak stroškovna in igralna.*
playstation 3 — Namco

PROFESSOR LAYTON AND THE LOST FUTURE

Profesor Layton je na DSu podoben fenomen kot Phoenix Wright. Klasično pustolovščino sta oba prijela za roko in jo popeljala vsak po svoji čudoviti stezi. Wright neguje linijo odbitih advokatur, Layton pa si je spletel prijetno gnezdo logičnih ugank. Junakoma se obeta nastop v skupni igri, čeprav se bomo Zahodnjaki nanjo kot ponavadi načakali. A lačni ne bomo, saj vsakih nekaj mesecev dobimo nov špil iz enega ali drugega tabora.

Hershel Layton se zdaj vrača v svoji tretji zgodbi. Tudi tu se sistem možgančnic, vpetih v prvoosebno raziskovanje risankastih ambientov, ni spremenil. Arheolog z vajencem Lukom tokrat zavije na čudna pota potovanj v času, saj ju splet okoliščin prestavi v neznani London prihodnosti. Staromodni duh serije ob tem ne trpi, saj bodočnost ni predstavljena visokotehnološko, ampak bolj spominja na steampunk.

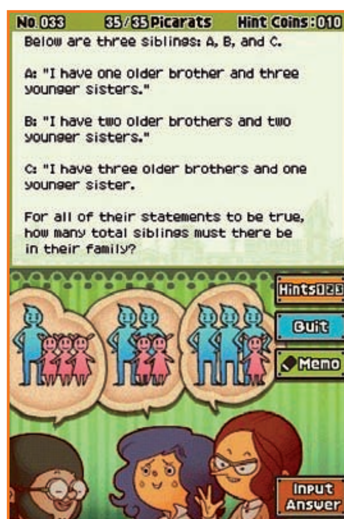


Okolica je hrustljavo risankasta in komaj čaka, da jo prebrskaš. Izza zanimivih elementov skočijo kovanci za kupovanje namigov.

Poglavitni prvi vtis je vladavina strahu. Layton zaprepadeno izve, da je za mafijsko omrežje kriv prav on. Vse kaže, da je v prihodnosti odvrgel manire omikanega gospoda, prestopil na temno stran in postal vrhovna eminenca senc. Da bi prišel skrivnosti do dna in si nakane preprečil, se z Lukom lotita obsežne preiskave.

Ko se potikata po mestu, srečujeta ogromno hecnih patronov. Prav vsak iz rokava potegne kako uganko in fino je, da so dokaj organsko povezane z dogajanjem. Pred tabo so postavljanje zobnikov in ogledal, brskanje po labirintih ter družinskih drevesih, iskanje lažnivcev, napenjanje oči ob misterioznih risbah, dopolnjevanje enačb, geometrijsko mozganje in iskanje poti v premikalnicah.

Čeprav se nekateri koncepti večkrat ponovijo, razgibanosti ne manjka. Predstavitev ostaja vrhunska, z obilico kvalitetnega angleškega govora. Tudi vmesnih risankastih filmčkov je cel kup, zato lahko igro jemlješ kot animiranko v malem. Zgodba pri tem niti slučajno ni mimogredna, ampak se po ovinkih in serpentinah odtrklja do katarzičnega konca, ki orosi oko. Da se v njej ne izgubiš, skrbi stalno obnavljanje vsebine in modularno razlaganje posameznih skrivnosti.



Navodila so gostobesedna. Pri odgovorih se ni dobro zaleteti, saj napake nižajo nagrado. Ko se zatakne, pomagajo namigi, ki te peljejo skoraj čisto do rešitve. Je pa to manj častno.

Po šibkejši Pandorini skrinjici (J195, 78) je vtis mnogo boljši. Igra deluje bolj kohezivno in v njej se Layton kot umirjen akademik odlično znajde. Brezciljnega tavanja zaradi dobrega vodenja ni, saj te puščice stalno usmerjajo na pravo mesto. To žal pomeni, da odpade pravo cepljenje poti. Vendar se špil odkupi s tem, da imaš na izbiro gomilo dodatnih ugank, ki jih lahko rešiš kasneje. Osnovna zgodba traja ducat ur, ob čemer ostane približno tretjina puzel neprepreignih.Vseh je nekaj čez 150, dodatne dobivaš ob priklopu na splet, s pridnostjo pri bolje skritih mini izzivih in celo s kriptografskim presajanjem kod iz Pandorine skrinjice. Vmes te resda pričaka nekaj ozkih grl, ki za napredovanje zahtevajo določeno število rešenih zank, a to načeloma ni problem. Zanke sicer niso lahke, toda v pomoč je sistem namigov, ki jih plačuješ z najdenimi žetoni. Na ta način so zadovoljni tako nabriti logiki kot širša publika. V dobi priložnostnih pocenk ima tako dodelana izkušnja še večjo vrednost. **82** ***Navi***

Nintendo ● DS



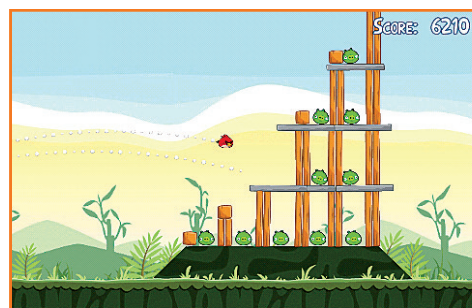
Cifre in simbole je treba tu urediti v pravilno enačbo. Za vmesne zapiske je na voljo beležnica, ki s prosojno kopreno prekrije igralno polje. Pisalo je različnih barv in debelin.

ANGRY BIRDS

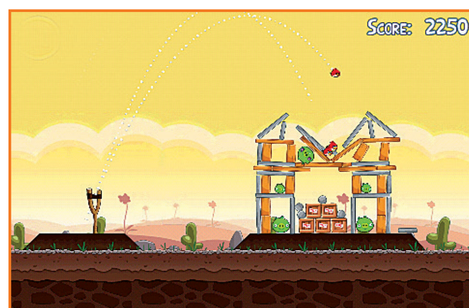
Kar je bila za prastare nokie Kača, so za novodobne telefone Angry Birds. Ta pernati fenomen se je izvalil že koncem lanskega leta in v nekaj mesecih zaplahutal na vrh mobilniških špilov. Lupino so najprej prebili na iphonu in ipodu touch, kasneje so sledile verzije za ipad in ostale mobilije. Na App Storu so potržili več kot sedem milijonov kosov, kar ob evru za komad nanese. Najnovejša je inačica za Android, ki je zaradi vključenih reklam na voljo zastonj in je zato še bolj razvpita.

Ime igre je sicer hecno, a pod priložnostnim puhom stojijo močne kosti. V ospredju je prepir med taboroma ptičev in tatinskih pujsov. Slednji kradejo jajca in se vkopavajo v utrdbe, ki so različno odporne na udarno silo. Kot poveljnik ptičje armade kaniš merjasce zravnati s tlemi. Svoje ptičje vojščake v robavse katapultiraš s fračo, na smer in jakost pa vplivaš s potegi prstov. Pri tem ti je v pomoč črtkana krivulja prejšnjega strela. Smisel je, da potolčeš vse prašiče in za to žrtvuješ čimmanj svojih ujed. Te so namreč kamikaze in se po zadetku razblinijo v piš besnega perja. Vrstni red izstreljevanja je nastavljen vnaprej, prav tako sorta projektila. Rdeči so navadni, rumene z dotikom pohitriš, modri razpadejo v več manjših piščet, črni so bombaši in beli v letu znesejo eksplozivna jajca.

Stopnje so obenem spretnostni izzivi in resne puzle. Šaržer ptičonov kmalu postane hudo omejen in ker med njimi ne moreš po želji preklapljati, je ključno, kam posamezni izstrelek usmeriš. Mozganje ob dvodimenzionalnih trajektorijah je podobno Črvom in potreba po natančnosti slično neusmiljena. Kmalu se zalotiš, kako zasvojen z robotsko vztrajnostjo guliš en in isti nivo, ki te trmasto ne spusti naprej. Katarza ob preboju je sicer velika, a veliko prijetnejša bi bila odprta, mrežna zasnova z več potmi za napredovanje. Tako pa kaj hitro obtičiš, kar zna biti duhamorno.



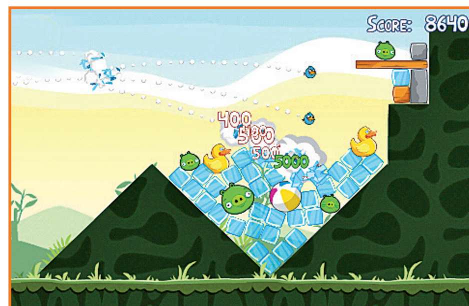
Ptiči niso lahki puhki, ampak se obnašajo kot topovske krogle. Vpliva vetra, na kar je treba paziti pri Črvih, tukaj ni. A je že brez tega zafrknjeno.



Svinina je pogosto vkopana globoko v utrjenih bunkerjih. Destrukcija je tu filigranska in ne dopušča napak. Zrno sreče sicer koristi, a več šteje um.

Skozi vse naloge se bodo prebili le redki, a je fino, da igro stalno dopolnjujejo in širijo. V času pisanja je imela bogate tri svetove s po 60 nivoji, medtem ko je za Applove naprave izšel tudi krajši, samostojni dodatek na temo noči čarovnic. Izzivi so tu težji in vzdušje bolj jesensko. Ne glede na inačico je osnovne vsebine ogromno, pa tudi kasneje se vračaš izboljševat rezultat in lovit skrita zlata jajca, ki odklepajo dobrote. Jezni ptiči so tako le navidezno drobižna igrica, saj za trapastim obrazom skrivajo ure besnega nažiganja po čakalnicah in avtobusih. **80** ***Navi***

Rovio ● iOS / Android



Modre skobčevke se v letu razdelijo na več manjših. Trik je ugotoviti, kje natanko se jih splača razkositi, da bo uničevalni efekt kar največji.

ARENA PLAY & PARTY PREDSTAVLJA

PRIČETEK OB 20. URI.

VSTOP PROST!

ČETRTEK

URBAN EDITION

NAJVEČJI HITI R&B IN HIP HOP GLASBE Z IZVAJALCI BEYONCE, BLACK EYED PEAS, USHER, NE-YO, PITBUL, RIHANNA, CHRIS BROWN, AKON, FLORIDA IN PODOBNI.

PETEK

DANCE ROTATION

VEČER DANCE IN HOUSE HITOV IZVAJALCEV KOT SO DAVID GUETTA, BOB SINCLAIR, SWEDISH HOUSE MAFIA, LADY GAGA, TIESTO, SHAPESHIFTERS, INNA, FEDDE LE GRANT, JERRY ROPERO, BINGO PLAYERS IN MNOGI DRUGI.

SOBOTA

PLAY & PARTY

NAJVEČJI GLASBENI HITI VSEH ČASOV OD DISCO, POP, LATIN, ROCK´N´ROLL, DO REGGAE.

ARENA
PLAY & PARTY

Ob premieri Trona: Zapuščine se Quattro vrne skoraj tri desetletja nazaj. V čas, ko so se računalniki še vedno zdeli kot znanstvena fantastika. Zakaj jim je prišlo na pamet napraviti nadaljevanje nekoč neuspešnega filma? Kaj ima Tron, da si zasluži ves ta pomp?

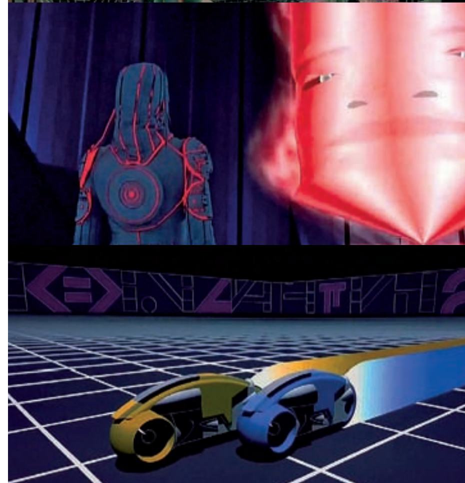
Živeti v mreži

Leto 1982 v resnici ni tako oddaljeno, a vendar se zdi, kot da leži najmanj v srednjem veku. Takrat sta bila prvič naprodaj ZX spectrum in C64, Lucas je končeval montažo Vrnitve jedijev, Britanci in Argentinci so se spopadli v Falklandski vojni, v Nemčiji si lahko kupil prve CD-ploščke in osebnost leta po izboru revije Time je postal – računalnik. Morda tudi zato ni čudno, da je istega leta na velika platna prispel nenavaden film. Tak, kot ga iz Disneyjevih studiov ne bi pričakoval. Očitno ga niso niti gledalci, kajti reč je pošteno flopnila – tako zelo, da Disney potem deset let ni napravil nobenega igranega filma več.

Računalnik je mesto

Ideja Trona je v svoji naivni enostavnosti pravzaprav genialna. V svetu, ko so bili računalniki nekaj, kar imajo samo velike banke in vesoljske ladje, filmska zgodba špekulira, kaj se dogaja v notranjosti takega stroja. Več o tem izvede Kevin Flynn (Jeff Bridges), računalniški čarodej, ki je sprogramiral nekaj kulskih igric za podjetje Encom, nakar mu jih je direktor ukradel in z njimi mastno zaslužil. Potem je Flynnovo rit zadegal na cesto, ker je fant vohljal po sistemu in iskal kodo, s katero bi dokazal resnično avtorstvo.
Flynn tako odpre igralnico z avtomati, kamor nekega dne kapneta bivša sodelavca Alan in Lora. Direktor je namreč namestil novi nadzorni program MCP – umetno pamet, katere naloga je prevzeti nadzor nad vsemi računalniškimi podatki na svetu in tako izročiti oblast častihlepnežu. Alan je v sistem sicer vrinil varnostni program Tron, ki bi zlobno nakano lahko preprečil, vendar do njega ne more več. Zato potrebuje Kevinovo pomoč.
Flynn si ne da dvakrat reči, saj ima novo priložnost, da razkrije nečedne posle. Pretihotapijo ga k Lori v raziskovalni laboratorij, kjer so ravnokar uspešno preizkusili laserski digitalizator. Tam prične brskati po sistemu, a njegov poskus prestreže MCP in ga z digitalizatorjem prenese v notranjost računalnika, kjer kani opraviti z njim enkrat za vselej ...
Digitalni svet je v resnici čudovito osvetljeno mesto, v katerem živijo in delajo programi – digitalne kopije svojih avtorjev. MCP Flynnu določi gladiatorsko vlogo: kot program za igre se bo moral spopadati z drugimi programi, dokler ne izgubi in bo za kazen 'derezan' (izbrisan). Pa se umetna pamet ušteje. Prekaljeni igričar je pretrd oreh in mu skupaj s Tronom uspe uiti iz glavne matrike. Še več, Flynn odkrije, da lahko obnavlja skoraj uničene programe, gradi nova vozila in strukture ... Skratka, digitalni svet prilagaja svojim potrebam, česar drugi programi ne morejo. Jasno, saj je uporabnik, kar je za računalnik malo manj kot Bog. S Tronovo pomočjo tako pride do končnega soočenja z MCP in se vrne nazaj v resnični svet. Skupaj z dokazom, ki ga je iskal tako dolgo in mu omogoči, da podjetje preide v njegove roke.



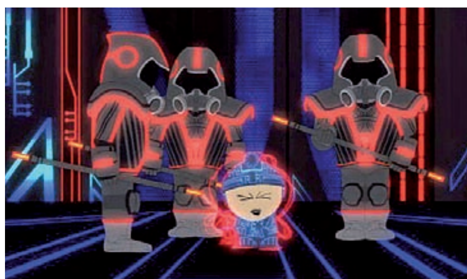


Tronova podoba se ni ravno lepo postarala. A še vedno je zgovoren dokaz, kako je nekdo poskušal storiti nekaj takrat nedosegljivega.

Keanu, plagiator

Ja, štorija je naivna, kot pritiče filmčku iz začetka osemdesetih. A hkrati, kot lahko uganete, skriva v sebi nekaj več. Najprej je tu vizija kiberprostora. Prav tistega, o katerem je pisal William Gibson. Kolektivna halucinacija, matrika, digitalni svet se je pred človeškimi očmi prvič razprl ravno v Tronu. Matrixova ideja o Enem, ki lahko spreminja virtualno resničnost z mislijo, je čisti odvrtek Flynnovih eskapad. A leta 1982 še niso iznašli bullet tima. Tron je bil žrtev lastne ambicioznosti, bil je pred svojim časom. Posebni učinki, akoprav daleč pred tistimi iz Vojne zvezd, nalogi preprosto niso bili dorasli. Še danes se filmski studiji dokaj pazljivo lotevajo naslovov, ki zahtevajo obilo računalniške grafike. Transformerji in Avatar so prej izjeme kot pravilo.
Zdaj pa si predstavljajte, da je imel nekdo jajca pred 28 leti posneti film, ki ga je več kot polovica narejena z računalnikom! Ja, takrat ko je Cameron milo prosil okoli, ali mu kdo zaboga dovoli posneti Terminatorja, je Steven Lisberger napravil svojega Avatarja. Ne verjamete? Prva ideja je bila, da bi določene scene nari-

sal kar Disneyev oddelek za animacijo. Toda večina zaposlenih je delo odklonila, ker so se bali, da jih bodo računalniki spravili ob službo. Dve desetletji kasneje so jih res, ko je korporacija leta 2004 oddelek zaprla. Ironično so s klasično animacijo pri Disneyju pred nekaj leti spet pričeli na zahtevo Pixarja – hiše, ki se bavi izključno z računalniško animacijo.
No, Lisberger se ni dal zmesti in je vse digitalno mesto ustvaril računalniško. Za eno samo sličico je bilo treba na roke vnesti kar 600 spremenljivk, nakar so posneli zaslon in ponovili vajo. Štiriindvajsetkrat za vsako sekundo. Igralce je posnel posebej na črnem odru s črnobelo kamero, nakar so jih pobarvali ročno in z rotoskopiranjem, potem pa je obe sliki združil. Tako je ustvaril močan kontrast med hardverom in softverom – jasnimi, barvitimi linijami strojne opreme ter meglenim, bledim, nerodnim programjem. Če dobro pomislimo, je v bistvu do pičice natančno posnel dejansko stanje v računalniku. A prav tako očitno publiki reč ni bila všeč. Vse skupaj je bilo preveč abstraktno, govorilo je o stvari, o kateri nihče ni imel pojma, pa še videti je bilo kot slab izlet na psihotropnih substancah.
A kljub temu so obstajali ljudje, ki se jih je Tron dotaknil. Prototipi sodobnih geekov, računalniški zanesenjaki, navdušenci nad igrami, ki jih takrat, čeprav samo leto dni pred velikim krahom trga špilov, ni manjkalo. Skupaj s filmom so namreč splovili igralni avtomat, v katerem si lahko vozil svetlobni motocikel in tank. Anali povedo, da gre za edinstven primer, ko je igra prislužila več denarja kot audiovizualno delo.



Da je film trdno zasidran v ameriški kulturi, lepo ponazori epizoda South Parka, kjer vidimo, kaj se dogaja v ozadju Facebooka.

No, med protogeeki je film Tron postal kulten v pravem smislu besede. Pozabljen in zaničevan od množic, a zazrt v prihodnost in, kar je bilo najpomembneje, verjeten. Okej, da so programi živa bitja, to res ne. A računalniški sistem je deloval povsem pravilno, tako, kot piše v knjigah. Različni nivoji dostopa, izvrševanja, vhodne in izhodne enote, vse se je pokoravalo logiki, ne holivudskemu glamurju, ki ga vse prevečkrat vidimo na današnjih filmskih računalih. Kako tudi ne, ko pa je Lisberger za svetovalca najel Alana Kaya, računalniškega strokovnjaka iz Xeroxovih laboratorijev v Palu Altu. Kay je bil tisti, ki je dal viziji realne temelje. In ti so bržda razlog, da se je Tron ljudem vseeno zasidral v spomin. Vsaj na oni strani Atlantika. Pri nas zanj vedo le redki. No ja, del razloga za polom je tudi konkurenca. Skupaj z njim so takrat startali E.T., druge Zvezdne steze in Blade Runner (katerega usoda ni bila dosti boljša).

Napravili te bomo večjega, boljšega, hitrejšega.

Nakar je vse zamrlo. Disney, razočaran nad polomom, se je spravil nazaj delat risanke, Lisberger je snemal komedije in vsi so se trudili epizodo bolj ali manj pozabiti. Zvestim oboževalcem so ob dvajseti obletnici filma leta 2002 namenili posebno izdajo, ki jo je leto kasneje pospremila še računalniška igra Tron 2.0. Naredili so jo Monolith in šlo je za povsem spodobno streljanko, ki pa je delila usodo s filmom: kritikom je bila všeč, prodajala pa se je slabo.
A vseeno se je takrat po nekaterih glavah pričela plesti ideja, ali morda filma ne bi kazalo udejanjiti nanovo. Matrica je dokazala, česa so zdaj sposobni računalniki, in mulci, ki so pred desetletji metali kovance v avtomat oziroma očarano zrli v barvito čudnost, so zdaj delali v animacijskih studijih ali pri filmskih družbah. Kaj dosti se ni premaknilo vse do leta 2005, ko so kravatarji zadolžili producenta Seana Baileyja, naj razmisli, ali bi se iz tega dalo kaj iztisniti. Sean je malo pomislil in odgovoril: “Potrebujemo troje. Povsem drugačen svet, Jeffa Bridgesa in svetlobne motorje.”
Začuda so se odgovorni strinjali in mu dovolili nadaljevati s projektom. Sean je k sodelovanju povabil Adama Horowitza in Edwarda Kitsisa (producenta ter koscenarista nadaljevanke Lost), ki sta prišla na zanimivo idejo. Ne obnovljen film, nadaljevanje! Zato Flynn v Tron: Legacy znova izgine v digitalni svet, a tokrat bo rešitelj njegov sin. Pa nasprotnik? Digitalna, večno mlada verzija Flynna samega. Režijo so porinili v roke debitantu Josephu Kosinskemu, ki jim je padel v oči z nekaj oglasi, v katerih je obilno uporabljal digitalno tehnologijo, zelo podobno predstavi, ki so jo imeli za novega Trona. Vmes so naleteli še na Lisbergerja, ki je bil ob novici, da se njegovo delo končno nadaljuje (sam je že večkrat poskušal šefe prepričati, da bi lahko posnel nadaljevanje), ves iz sebe od veselja. Vsi skupaj so s strahom šli k Jeffu Bridgesu in ga povprašali, ali je za stvar. Jeff je v odgovor iz hiše prinesel čelado, ki jo je nosil v filmu, jo vsakemu poveznil na glavo in jih slikal.
Glavne sestavine so bile tu. A kaj bo poreklo občinstvo? Po gverilsko so posneli testni dražilnik, ga opremili s posebnimi efekti in ga, še preden jim je Disney dal zeleno luč za snemanje celotnega filma, prikazali na Comic Conu. Ter poželi ovacije. Možje z denarnicami so zato projekt dokončno potrdili. Še več, v prihodnosti se je že svetlikala Pandora, zato so odprli vse pipe in zahtevali, da je reč posneta v v najbolj spektakularni maniri sploh. Tron: Zapuščina naj bo 3D-pospešen!
Delo je steklo. Kot Flynnovega sina so zaposlili Garreta Hedlunda (Patrokles iz Troje), njegovo digitalno pomočnico pa je odigrala Olivia Wilde. Največji izziv je bil pomlajeni Flynn. Rešitev: digitalizirali so Bridgesov obraz izpred dvajsetih let ter ga nalepili na njegovo telo. Obrazno mimiko so zajemali podobno kot v Avatarju, s senzorji na Jeffovem frisu, in jo v realnem času prenašali na model, ki je nosil oznako Rev4 in so ga ustvarjali kar dve leti. Rezultat je osupljiv in prvič verjamem, da je zdaj moč povsem ponarediti sekvenco z živim igralcem tako, kot so to prikazovali v The



Monolithov Tron 2.0 (Joker 122, 76) je bil spodobna streljanka. Za povrh je rabil kot demo takrat povsem novim pixel shaderjem.



Treba je priznati, da je filmarjem uspelo. Univerzum notranjosti računala je povsem drugačen od tistega v izvirniku, a hkrati ostaja prepoznavno tronovski. Nadgradnja. Mreža 2.0.10.

Running Manu. Brr, človeka kar strese. Kaj pa znanstvena plat? Baje so tokrat imeli na delu stručkote iz Nasinega Jet Propulsion Labs.

Smo res geeki ali je to le marketing?

Disneyjeva mašinerija novi Tron reklamira z vsemi topovi. Izdali so kup dražilnikov ter prikolic in na tone slik, organizirali poseben Tronov dan, na katerem so po vsem svetu zavrteli slabih dvajset minut materiala iz filma (tudi pri nas – žal je bil obisk pičel), teden dni pred svetovno premiero pa je izšla še igra, tako za PC kot za konzole. Njen namen je igralcu razkriti, kaj je šlo narobe v digitalnem svetu, da je prišlo do dogodkov, ki jim bomo priča v filmu.
A to je tema za opis špila. Dejstvo je, da je Disney v projekt vložil ogromne denarje, ne da bi imel kakršnokoli zagotovilo, da se ne bo ponovila zgodba iz leta 1982. Toda po vsem, kar so nam že pokazali, bi si upal trditi, da gre za povsem drug film. Z Jeffom Bridgesom, svetlobnimi motocikli in veliko akcije, kot jo današnja publika pričakuje. Ali so uspeli ohraniti duha tistega, kar je napravilo izvirnik kulten, pa bomo videli čez nekaj dni. Kajti Tron je več kot svetleče obleke in dirkanje po Mreži. Je potrdilo za sum vsakega pravega računalničarja. Namreč, da je njegova mašina živa.

Če si želiš svetleče tronovske nagrade (USB-lučka, jo-jo, kapa, podstavek za kozarec, srajčka za PSP ...), nam emailično sporoči, kako se imenujejo leteči stroji, s katerimi se po Mreži vozijo varnostni programi. Odgovor najdeš v filmu.



Običajen dan v puščavi blizu San Francisca. Kalifornijsko opoldansko sonce s polno močjo ožiga že tako uborno rastlinje. Vse je tiho in mirno. Preveč mirno. Naenkrat pa … BUUUUUM!
Tu sta uničevalca mitov, Adam Savage in Jamie Hyneman oziroma MythBusters, še en odslužen avto pa je v tisoč koščkih odletel v večna lovišča. Kot pravi Jamie: "Ko ne veš, kaj bi, uporabi eksploziv C4." Šerlok se z globoko mislijo popolnoma strinja.

Zasnovo oddaje MythBusters so si izmislili v Avstraliji. V televizijski hiši Beyond Television so producenti prišli na idejo o seriji, ki bi raziskovala urbane legende. Potrebovali so le še voditelja in se spomnili na Jamieja Hynemana, zanimivega brkača z baretko, ki so ga nekoč intervjujali, ker je ustvaril smrtonosnega robota za oddajo o bitkah robotov. Jamie se je zdel sam sebi preveč dolgočasen, da bi čisto sam vodil oddajo, zato je na pomoč poklical bivšega sodelavca, živahnega in brzopetega rdečelasca Adama Savaga. Posnela sta demo in iz Discoveryja so jima sporočili, da so nad njima navdušeni. Čeprav so jima kasneje razodeli, da so rahlo dvomili v to, ali bo 'šov z buzerantoma iz San Francisca' res uspel.

"Jamie, nekdo misli, da si seksi!"

Ja, kljub temu, da sta ali sta bila Adam ter Jamie oba poročena in imata otroke, so se na začetku pojavljale različne zlobne teorije o njuni spolni usmerjenosti. *"Ko so oddajo začeli predvajati, sva z Jamiejem dobivala veliko pošte gejevskih oboževalcev. Jamieja je to na začetku malo razburilo. Nakar mu je žena rekla: 'Jamie, sprejmi kompliment! Nekdo misli, da si res seksi! Saj je v redu, če je to moški.' Potem mu je bilo laže in se je glede tega sprostil. Nekoč je dobil elektronsko pošto, v kateri je nakdo napisal: 'Želim si posrkati tiste brke s tvojega obraza!',"* se je v nekem intervjuju od smeha zvijal Adam. Tudi sam je bil deležen podobnih namigovanj, predvsem zaradi rahlo ogabne fotomontaže, ki je zaokrožila po spletu.



Gledalci so na spletni strani oddaje največkrat spraševali, če ritni izpuhi gorijo. Zato je Adam znova žrtvoval svoje dostojanstvo (in ritne kocine) ter dokazal gorljivost metana v prdcu.

Ko je v drugi sezoni serije postalo jasno, da ta ne bo še ena muha enoletnica, so organizirali še drugo ekipo uničevalcev mitov. Sestavili so jo iz pomočnikov, ki so se smukali po Jamiejevem podjetju za posebne učinke M5 Industries, kjer oddajo snemajo. Tako je nastal takozvani The Build Team, ki se je na koncu ustalil v zasedbi s simpatično rdečelaso umetnico Kari Byron, robotskim strokovnjakom Grantom Imaharo in zabavnim 'dečkom za vse' Toryjem Bellecijem.
Akoravno je srž TV-serije MythBusters na znanstven način preizkušati sumljive urbane legende, spletne domislice in različne neumnosti, ki se jih spomnijo ljudje, imajo gledalci ter ekipa najraje velike, večje in največje eksplozije. *"Razstreljevanje stvari je ponavadi manjši del šova. Če bi moral oceniti v odstotkih, bi rekel, da je 85 odstotkov odgovarjanje na vprašanja, 15 odstotkov pa eksplozije in razstreljevanje"*, pravi Adam Savage, ki dostikrat v odstotkih oceni, koliko je možnosti, da bo posamezen mit potrjen, mogoč ali ovržen. Največkrat se zmoti. Sicer pa pri vseh bizarnostih, ki se jih v oddaji lotevajo, to ni nenavadno. Lahko hibridno raketo poganja suha salama? Te ubije elektrika, če se brez manir spraviš lulat po elektrificirani tretji tračnici? Je možno nekoga udariti tako močno, da ga odnese iz nogavic? In seveda tista večna – ali se ti zaradi alkohola pripadniki nasprotnega spola res zdijo lepši?

M5 – zbirka reciklirane bizarnosti

Jamiejevo podjetje M5 Industries, kjer posnamejo večino oddaje, je zanimivo že samo po sebi. Naokoli ležijo roboti, s sten visijo pošasti iz grozljivk, v kozarcih so spravljene čudne živali. Predvsem pa so povsod nastlani stroji in predmeti, ki so jih ustvarili za serijo. *"Rada vzameva stvari, ki smo jih uporabili pri starih mitih, in jih reciklirava za nove. Nek del cevi smo uporabili v šestih različnih epizodah – kot ovna za morske pse, v kokpitu, kot podlago za testiranje rakete in kot bombo,"* se nad domiselnostjo navdušujeta MythBusterja.
Pri vseh mitih, ki so jih do sedaj testirali, je taka iznajdljivost seveda dobrodošla. Običajno vsak mit snemajo od šest do deset dni, a mestoma so potrebne dolge priprave, da sploh pride do vklopa rdeče lučke na kameri. *"Načrtovanje za posamezen mit lahko vzame od dneva ali dveh do meseca, odvisno od urnika. Včasih so nam v zadnjem trenutku kaj odpovedali in smo se morali znajti v nekaj urah. Težje zgodbe si označimo vnaprej, če se nam zdi potrebno. Nekatere stvari, kot je bilo dovoljenje za snemanje na stadionu New York Giantov za mit o Jimmyju Hoffi, so nam vzele vse leto,"* se Adam spominja enega najbolj dolgo načrtovanih mitov. Ta govori, da naj bi sindikalista Jimmyja Hoffo mafija ubila in zakopala na stadionu za ameriški nogomet ob črti, ki označuje deset jardov.



Mite o tem, kako ravnati, če v avtu zletite s ceste v vodo, so zaradi varnosti preizkušali v bazenu. Ko je avto potopljen, zaradi pritiska vode ni mogoče odpreti ne vrat, ne oken. Šele ko se napolni z vodo.



Busterja, lutko, ki jo uporabljajo za preizkušanje nevarnejših mitov, so v oddaji predstavili že na začetku prve sezone. Takoj so mu naložili nalogo, ki je bila zlovešča napoved vsega hudega, kar ga je čakalo v prihodnosti – posadili so ga na eksplodirajočo straniščno školjko.



O odpiljenem 43-letnem Adamu veliko pove že, da je sin filmarja in psihiatrinje. Nemirna dušica, kot je, se je lotil marsičesa: v kinu je sukal filme, bil je animator, mizar, oblikovalec igrač in varilec, ukvarjal se je s filmsko scenografijo ter na koncu pristal med mojstri posebnih učinkov.



Štiriinpetdesetletni Jamie je odraščal na kmetiji v Indiani in se kot pravi farmer vedno dobro znašel v trdem delu. Študiral je ruski jezik in literaturo, kasneje pa se je preživljal kot ladijski kapitan, strokovnjak za preživetje v divjini, strojnik, kuhar, krotilec živali, potapljač ter jadralec.

Spajanje umov

Bolj redki so miti, ki so tako obsežni, da so si zaslužili celo oddajo. Zaenkrat se je to zgodilo štirikrat: šlo je za mite o veliki frači za katapultiranje prebežnikov na mehiški meji, konfederacijski raketi in Arhimedovem žarku smrti ter za gugalnično sago. Vsaka sezona MythBusterjev tudi nima enakega števila oddaj, saj je bilo v posameznih sezonah od leta 2004 od dvajset do osemindvajset epizod. Na slovenskem Discovery Channelu oddajo Mythbusters predvajajo štirikrat dnevno – večinoma gre za ponovitve starih delov, premiere najnovejših pa napovedujejo sproti.

Pri taki količini mitov, ki jih je bilo treba predelati, sta Adam in Jamie razvila samosvoj način komunikacije, ki ga Jamie opisuje takole. *"Čeprav sva po temperamentu zelo različna, začudoma precej hitro najdeva najboljšo rešitev in se odločiva za pristop k reševanju. Postane nekakakšen pinkponk idej. Včasih je vse skupaj tako intenzivno, da nimava časa niti zaključevati stavkov. Sporazumevanje postane kopica kretenj, delčkov besed in fraz. A naposled tako prideva do pristopa k reševanju mita. Temu praviva 'spajanje umov MythBusterjev'. Če naju kdo ob tem posluša, se mu vse skupaj sliši kot nerazumljivo žlobudranje. Nama pa omogoča, da se na hitro zmeniva o mnogih stvareh glede konstrukcije."*

'Mitmodela' bi marsikaj rada naredila še bolj atraktivno in privlačno za gledalce (cvenk bi šel verjetno zlasti za nakupe večjih količin eksploziva), a je oddaja omejena s financami. *"Proračuni so zelo različni. Montiranje rakete na avto lahko stane desetine tisočev dolarjev, treniranje zlatih ribic pa le nekaj sto. S tem imava z Jamiejem veliko izkušenj iz časov, ko sva skupaj delala oglase, kjer si vedno zelo na tesnem s časom in denarjem. Poleg tega imava rada izziv, da nekaj narediva čim bolj elegantno in poceni,"* njun 'škrti' pristop k delu razlaga Adam. Pravi tudi, da bi, če čas in denar ne bi bila ovira, z veseljem šel na Luno in prinesel nazaj del Apolla. S tem bi dokazal, da pristanek na Mesecu ni bil prevara.

Včasih so člani ekipe prepričani, da vedo, kakšen bo rezultat preizkusa katerega od bolj očitnih mitov. Toda mnogokrat se zmotijo. Kari je najbolj na rit vrgla previdnost gibanja rogatega goveda. *"Bik v trgovini s porcelanom se je izšel zelo proti pričakovanjem. Začelo se je kot šala na koncu mita o bikih in rdečih cunjah. Želeli smo postaviti majhno trgovino s porcelanom, vanjo spustiti bika in ga gledati, kako bo vse podrl in razbil. Toda bik je plesal okoli polic s tako eleganco in spretnostjo, da ni podrl niti ene stvari."*



Adam in Jamie sprejemata ukaz predsednika Obame, naj vnovič preverita mit o antičnem žarku smrti, odboju svetlobe z velikanskim ogledalom. Rezultati bodo znani v eni od decembrskih oddaj.

Übergeeka pri predsedniku

V prvih osmih sezonah serije, ki so jo začeli predvajati leta 2003, se je 'tim MythBusters' lotil skoraj 2400 eksperimentov, med testiranjem več kot 750 mitov pa porabil dvanajst ton eksploziva. Voditelja sta najbolj zadovoljna, ko najbolj poči, o čemer vedno znova pričata Adamov otroško navdušeni bedasti nasmeh ter Jamiejevo hehetalno muzanje pod mrožastimi brki.

A ljudi poleg eksplozij zanimajo še druge stvari. *"Ko je naša produkcijska hiša prvič na spletu objavila možnost, da ljudje postavijo svoja znanstvena vprašanja, je bilo menda najbolj popularno vprašanje 'Zakaj je drekec rjav?' Najbolj zahtevan mit za naju pa je bil dolga leta 'Ali lahko prižgeš svoj prdec?',"* se Adam smeji analnim štosom in interesom gledalcev.

No, med oboževalci oddaje še zdaleč niso le čudaki, ki jih zanimajo drekci in prdci. Pred kratkim se je Adamu in Jamieju v oddaji pridružil ameriški predsednik Obama, ko sta znova preizkušala mit o Arhimedovem 'žarku smrti'. Grki naj bi v antiki z ogledali na daljavo kurili rimske ladje med obleganjem Sirakuz v drugem stoletju pred našim štetjem. Poleg tega, da je veliki bvana Barack fen oddaje, je njegovo gostovanje del kampanje Bele hiše, da bi se otroci bolj zanimali za znanost. Pa čeprav se Adam in Jamie, ki sta v življenju počela marsikaj, predvsem pa ustvarjala veliko posebnih učinkov za filme in oglase, nimata za resna znanstvenika. *"Ena od osrednjih idej šova je bila, da sva tipa, ki hočeta problem razrešiti v svoji garaži,"* Adam povzema njuno vlogo v seriji.

Nadnaravne traparije

Nekaterih zadev se MythBusterja nočeta lotevati, predvsem tistih z oznako paranormalno, saj se jih ne da dokazati na niti približno znanstven način. Enkrat sta sicer skušala dokazati zdravilne in druge lastnosti energije piramide, a sta ugotovila, da v njuni oddaji ni mesta za take reči. *"Če ocenimo odziv gledalcev, je bila najbolj sporna epizoda o brezplačni energiji – perpetuum mobile, o avtomobilih, ki bi jih poganjala voda, in podobnem. Ljudje hočejo verjeti v takšne stvari in vsak teden dobim sporočilo od koga, ki pravi, da ve, kako stvar deluje, in da naj preverim to ali ono spletno stran. Vse je ena in ista traparija. To me razjezi, celo razbesni,"* se priduša Adam.

Tudi Jamieja bolj zanimajo drugačne vrste urbane legende. *"Najbolj me mikajo miti, ki so zanimivi in kre-*



Kaj se zgodi, če par podivjanih bikov spustiš med police s porcelanom? Na presenečenje vseh posodje ostane celo. Ko in če bodo isti mit preizkusili s slonom, se nadejamo večjega razdejanja.



V angleščini fraza 'potoniti kot svinčeni balon' označuje popoln polom. Morda bi morali pomen fraze počasi spremeniti, saj sta Mythbusterja dokazala, da balon iz zelo tanke plasti svinca leti.



V oddaji so dokazali, da so bile starinske potapljaške obleke smrtna past. Če se dotok zraka s površja prekine, dekompresija poskrbi za to, da telo potapljača kot tubo zobne paste stisne v čelado.



'Glavca' ekipe je štiridesetletni mojster za robote Grant Imahara, ki je imel prste vmes pri filmih, kot so A. I., Matrica in Vojna zvezd. V slednjih je bil eden od peščice uradnih operaterjev legendarnega piskajočega robota R2-D2.

ativni tehnični izzivi. Ukvarjava se na primer s tem, ali je mogoče narediti helikopter na človeški pogon iz časov Leonarda da Vincija, ki si je zamislil nekakšno spiralno pripravo. Kako daleč lahko pridemo pri uresničevanju tega z današnjo tehnologijo? Če imava na seznamu nekaj, kar je tehnično skoraj nemogoče izvesti, komaj čakam, da se tega lotiva. Za oba je ena najljubših epizod tista o balonu iz svinca. To je bil največji tehnični izziv. Bili smo zelo blizu tega, da ga ne bi mogli izvesti – dve leti smo porabili samo za iskanje dobavitelja dovolj tankega svinca."



Veliko mitov govori o orožjih. Tale korejska naprava je dokazano izstrelila dvesto puščic, ki so letele 450 metrov in eksplodirale v zadetem nesrečniku.

Kdo ga faše največkrat?

Omenjeni monstruozni balon iz svinca je na koncu vzletel, a mit je bil ovržen, saj teže človeka ne bi prenesel. Če bi se že kdo javil za polet, bi bil to verjetno kot ponavadi Adam. Ki bi se pri tem zagotovo – kot že mnogokrat – poškodoval. *"Zelo hitro sem se naučil, da ne moreš obdržati dostojanstva, če hočeš biti smešen na televiziji. Dostojanstvo in smisel za humor se izključujeta,"* se sam sebi smeji Adam, ki se večkrat udari, osmodi ali pade. Edino pravo konkurenco pri tem ima v Toryju, ki se je v oddaji večkrat boleče razlepil po betonu ali si kako drugače škodoval.



Da ne bi prišlo do res hudih poškodb, za najbolj nevarne poskuse uporabijo svojo maskoto, odsluženo lutko za preizkušanje avtomobilskih nesreč Busterja. V 'pokoju' je Buster preživel marsikaj hujšega od prometne nesreče, recimo izstrelitev iz topa in osemnadstropni prosti padec v dvigalu. Kadar je treba preveriti, kakšen vpliv bi imel mit na človeško telo, pa imajo Mytbustherji v rokavu še nekaj fint iz posla. Včasih uporabijo lutko iz balističnega gela, pred kamere pa so nekajkrat privlekli svinjska trupelca, ki so najboljši približek človeškega telesa.



Po izobrazbi je 35-letna Kari Byron slikarka in kiparka, ki je uspešno razstavljala v pomembnejših galerijah v San Franciscu. Revija Wired jo je razglasila za najbolj seksi geekinjo. Po lanskem porodniškem dopustu se je že vrnila v oddajo.

Z rokami nad mamuta

Seveda je raziskovanje urbanih legend itak zanimivo in eksplozije spektakularne. A morda največji čar serije MythBusters je v odnosu med tako različnima osrednjima likoma: zenovskim Jamiejem in zajebantskim Adamom. *"Moja strast je, da razširim čim več napačnih informacij o Jamieju. Sem neizčrpen vir neresničnih in nesmiselnih dejstev o njem,"* spet v kolega drega Adam, ki je v oddaji denimo naložil, da se je Jamie boril v ameriški državljanski vojni ali z golimi rokami lovil mamute. Jamie pa v stilu 'pustite norčka, naj se zabava' mirno sprejema njegove domislice in skrivnostno dodaja: *"To ima dvojni učinek, saj je resnica o ozadju mojega življenja vsaj tako čudna in nenavadna kot karkoli, kar si Adam lahko izmisli."*



Z rokenrolom oziroma močnimi glasilkami rock pevca Jaimeja Vendere so potrdili mit, da je mogoče kristalni kozarec razbiti zgolj z glasom. Samo pravi ton je treba zadeti.

Na svoj trezen in skromen način Jamie razmišlja tudi o slavi, ki ju je zadela zaradi neverjetnega uspeha oddaje, ki jo kanal Discovery prikazuje po vsem svetu. *"Zavedava se, da je 99 odstotkov najine slave zasluga marketinga Discovery Channela. Obstaja kup ljudi, katerih veščine so enake ali boljše od najinih, pa niso svetovno znani. Gre za stvar oglaševanja. Pomaga, da nekaj stvari res znava delati, a ničesar zares posebnega. Če dodaš čudne obrazne kocine in smešen klobuk, si te ljudje malo bolj zapomnijo. Vse ostalo je zasluga oglaševanja."* Tudi Adam se je s slavo sprijaznil, le kakšni friki ga občasno malo presenetijo: *"Ko postaneš malo bolj znan, prideš do točke, ko se začnejo ljudje obnašati čudno. V roko ti recimo porinejo mobitel in ti rečejo, da se pogovarjaj z njihovim bratom. To je res nenavadno, česa takega prej nisem nikoli doživel."*



Bo avtič, speštan med nasproti drvečima tovornjakoma, postal popolna palačinka ali ju celo sprijel skupaj? Mit so zaradi tehničnih težav preizkušali celo dvakrat in ga obakrat ovrgli.



Štiridesetletni Tory Belleci ima rad ogenj in eksplozije. Že kot mulec je naredil svoj plamenometalec in z njim po nesreči zažgal del hiše. Študiral je filmsko umetnost in režiral par kratkih filmov, večinoma pa se ukvarja s scenografijo.

Prepoznavnost oddaje pa ima zlasti pozitivne učinke. Triindvajsetletna Theresa Booth iz Minnesote je leta 2007 z majhnim otrokom v avtu zdrsnila v reko. Spomnila se je na epizodo MythBusterjev in takoj odprla vrata avtomobila, preden je vodni pritisk to onemogočil, zaradi česar je rešila tako sebe kot dete. To Adamu in Jamieju verjetno pomeni največ – več kot obisk predsednika ZDA v oddaji.

Tudi Obama je očitno pogruntal, da lahko znanost, zavita v mythbustersko mešanico bumov, humorja in prvin resničnostne oddaje, pritegne. Medtem ko so v sorodni britanski oddaji Braniac znanost bolj kot ne poenostavili na zbirko skečev in gegov, sta jo Adam in Jamie iz zatohlih fizikalnih učilnic ter kemijskih laboratorijev prestavila v zanimivejše okolje in poudarila njene bolj razburljive vidike. Šolsko pitanje dece s formulami in enačbami v času vseh mogočih tehnologij pač ne zaleže. Gravitacijo lahko razložiš s prostim padom avta, privezanega na helikopter, kinetična energija je bolj zanimiva, če jo ponazoriš s kroglo, izstreljeno iz velike puške, kemične reakcije pa so mnogo bolj zabavne ob gledanju penečega gejzirja ob stiku dietne kole in bonbona.

Učinek televizije je lahko velik, to so dokazale že forenzične serije, kot je CSI, zaradi katerih se je zanimanje za študij sodne medicine v zadnjih letih zelo povečalo. Kdo ve, morda ravno sedaj kak naslednik ali naslednica Stephena Hawkinga in Marije Curiejeve spoznava osnovne znanstvene trike ter naravoslovne pojme prav v oddaji hecnega očalarja in kosmatega strica z baretko!



V posebni oddaji o mitih iz filma Žrelo so se igrali z modelom velikega belega morskega psa. V drugi epizodi pa so dokazali, da se je ob napadu takega falota dobro delati mrtvega.

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 1

Zadnja knjižna zgodba o Harryju Potterju je izšla pred tremi leti in napočil je čas, da se izteče še na platnih. Zamisli, da bi špehnato predlogo pofilmali v dveh kosih, so se pojavile že pri Ognjenem kelihu. Režiser David Yates, za katerega so Svetinje tretji lončarski film, je koncept zdaj uresničil. Oba dela so snemali sočasno, načrtovana pa sta tako, da je prvi bolj razmišljujoč in napelje bistvene niti, kar pripravi teren za bombastični zaključek. Sedmičina prostrana štorija ima zdaj dobre pogoje za razvoj.
Dodaten manevrski prostor je važen tudi zato, ker je Bradavičarka preteklost. Harry, Ron in Hermiona namreč zavežejo culo in gredo v neznano na lov za skrižvni. Ti uročeni predmeti so ključ do Mrlakensteinove nesmrtnosti. Medtem ko on s fašistoidno diktaturo zaorje po čarovniškem svetu, imajo trije prijatelji le eden drugega v senci strah vzbujajoče naloge. Ko se s šotorom potikajo po samotnih krajih, zamolklih naravnih lepot ne manjka, ob čemer se vsiljujejo spomini na vedute iz Twilighta. Izoliranost sredi ničesar pomeni dvoje: utesnjenost in hkrati priložnost za gradnjo likov, kakršne še nismo videli. Izredne razmere iz igralskega tria iztisnejo interesanten spekter odnosov. Šolski štosi so le spomin, ki ga odplavijo boleče, življenjske dileme. Mrtvilo pa občasno prekine nekaj prvinsko grozljivih scen, ko najstniška publika zapiska "Kok je skeri, majkemi!"
Otrok vsekakor ni pametno vleči s seboj v kino. Smrt že v tem delu prizadevno kosi in ob izgubah je kar težko sprejeti, da nas pravi pogrom še čaka. Tudi drugače so žarki vedrine dokaj redki – le nekaj požirkov mnogobitnega napoja in ščepec ljubezenskih zagat. Izkušnja je večidel počasna, stroga, kontemplativna. Zato zna biti 146 minut sedenja napornih.



Le začetni del filma je podoben potterščinam, kakršne poznamo. V Rožmarinovi ulici in Jazbini se snide pisana druščina. A domačnost je hitro razbita.

Zaradi neposrednega prehoda v drugi del se zgodba izteče z viscem, a kljub temu ne na silo. Vse skupaj se natančno drži knjige in to je razumljivo, saj bo moralo vse pravilno klapniti. Film se nekoliko bolj pomudi pri Povesti o treh bratih in jo prinese v obliki animiranke, podobne senčnemu gledališču. Vtis je tu dober. Je pa izpuščenih preveč podrobnosti iz Dumbledorjeve preteklosti. Sploh velika luknja zeva na mestu Grindelwalda. Da lahko ob ogledu v polnosti uživaš in te vmesno bliskanje ne bega, je spomin priporočljivo osvežiti z vsaj prvima dvema tretjinama bukve.
Čeprav so bil film sprva nameravali ponuditi v 3D-tehniki, jim je za to zmanjkalo časa. Tako bodo morali počakati na drugi del, ki bo udaril poleti. ***Navi***
Začetek konca je že v kinodvoranah.

TECHNOTISE: EDIT I JA

Kakšna bo Srbija leta 2074? Bo še vedno cvrčal burek? Beograjski ustvarjalec Aleksa Gajić meni, da bo, in sicer v samopostrežnih uličnih kioskih, ob katerih se bodo greli brezdomni odsluženi roboti. Ideje ima dobre in jih je najprej prelil v strip Technotise, kasneje pa še v animiran celovečerec.
Ta se osredotoči na študentko Edit, ki ji izpiti ne gredo po načrtih. Zateče se k vstavitvi ilegalnega spominskega čipa, a ne računa, da bo vsadek v njej zaživel lastno življenje. Toda če ste pomislili, da se bo iz tega izcimila mračna, matrična preganjavica, ste se zmotili. Film je toplejši in bolj prizemljen, kot si navadno obetamo od znanstvene fantastike. Prikolica njegovega bistva ne odraža najbolje, saj je le zlepek akcijskih scen nalik Mirror's Edge. Teh v animiranki ne manjka, toda čeprav nas postavi v sredino balkanskega kotla, bodočnost ni postapokaliptično pogorišče.
Vsakdan ni zelo drugačen od našega, saj se mladina ukvarja z ocenami, tečnimi starši, zadevanjem, instantno zabavo v megacentrih in bibavico vrstniških odnosov. Zelo življenjsko, vendar za obronkom raste nekaj nerazložljivega. Kaj to je, zgodba razkriva v spretnem loku, plast za plastjo. Film je zanimiv od začetka do konca, saj pritegne tako s štorijo kot z emocijami, podobo in zvoki. Slednje je sploh navdušujoče, saj izvrstna sinhronizacija ne varčuje s srbsko sočnostjo.



Edit je zasuta s potrebnimi dedci. Zvlečejo jo v kabine za kiberseks, težkajo njene joške in ji ne dajo miru niti v snu. K sreči se ne sekira preveč.

Tudi drugače je balkanska duša udobno zleknjena čez sleherno minuto. Med futurističnimi avtomobili prdijo lebdeče policijske stoenke, med trendovsko modo pa narodne noše. Kulturno-zgodovinsko ozadje je vklopljeno lahkotno in neobremenjeno, čeprav se v filmu pojavi Milošević. Prav neverjetno je, kako je Technotise lahko resen brez zateženosti, napet brez groze in erotičen brez vulgarnosti. Teče kot živo srebro in jasno se vidi, da ga niso poganjali kravatarji, ampak vizija nadarjenega umetnika. Zaradi bogatega sveta si štorijo zlahka predstavljam kot avanturo v slogu The Longest Journey. Spiritualno sestrstvo ima tudi s serijo Blackwell.
Proračun je bil sicer omejen, zato znajo biti ozadja nekoliko pusta. Kvaliteta animacije niha, saj je uporabljen kolaž različnih tehnik, od klasične do vektorske. Tudi elementi zgodbe so napaberkovani iz mnogih ZF-virov. A končni vtis te kljub napakicam popelje med zvezde.
Uspeh risanke je že vzbudil pozornost Hollywooda, kjer bodo posneli igrani film. Pričakovati je le, da se bodo v predelavi mnoge okusne podrobnosti izgubile. Zato si ta biserček privoščite, preden ga pomalica Zahod. Nenazadnje je na letošnjem filmskem festivalu Liffe pobral nagrado občinstva. ***Navi***
Električne ovce, šajkačo in opanke poiščite na DVDju.

Hugo Deluxe!

»Za konec pa še veliko presenečenje, Hugo Deluxe,« so bile v stripu Božičkove besede Jokerju, tik preden ga je slednji brcnil v rit do zvezd. LordFebo se pri tem spomini na čase, ko se je Božiček privzeto pojavljal v naših decembrskih crtičih. Toda očitno je fant odrasel, saj se je bradati mož v njegovem življenju zadnjič udejanil leta 2005, pa še to le v vlogi dekoracije, dočim je poslednjič dejavno nastopal leto prej. Če stanju pod stotonsko utežjo in enovrstičnici lahko rečem dejavno nastopanje. Pravzaprav, P.B., če smem, nasploh bi si želel več 'dejavnosti', celo akcije v crtičih, da ne bomo neprestano zrli v nepremično trojko buzerantov. Jokerju smo si ga privoščili, najprej prav v stripih.



Skratka, hotel sem navezati na Huga. Tega sicer decembra 1995 nismo opisali, saj je žvau v obliki računalniške igre v Sloveniji zamudila vlak največje priljubljenosti. Je pa bila podoba malega trola, ki izvira iz Danske, med otročadjo še kako prepoznavna. Na teveju so namreč furali 'odraslim otrokom' retardirano licenčno oddajo z neke vrste igrico, v kateri je Huga v rudniku ali na snegu glasovno usmerjal izbrani gledalec prek telefona. Tipki oziroma ukaza sta bila itak le dva, levo in desno, vse skupaj pa delovalo ceneno in ubogo. Lik, njegovi bebasto smešni citati in uvodna pesmica so zato botrovali precejšnjemu posmehu. Šov je bil uspešen, ker česa sličnega ni bilo, zlasti ne za otroke. No, tudi v Jokerju smo si ga privoščili, najprej prav v stripih.

Vsebina brojke 29 je bila, kot letnemu času pritiče, igriva od spredaj do zadaj. Kaj prida druge vsebine ni bilo. No, tedaj je bil stalnica Pomagalnik, rubrika z rešitvami in nasveti. V železnini je legendarni UroŠ predaval o datotečnih sistemih, vendar dvomim, da je dotične članke sploh kdo čital, saj se nikoli ni nihče pritožil, da je bila takratna železnina zaradi neustrezne podlage komaj berljiva. Nadalje je drugi legendarni pisec Jumping Jack na svetlejši podlagi in v bolj prijudnem jeziku pisal o – internetu. O tem, kako sploh klicati svojega ponudnika (ja, tako smo tedaj počeli, z modemom in po telefonski liniji), kako uporabljati Netscape in kako težiti na IRCu. Internet Relay Chat je bil včasih javni čvekalni (tipkalni) servis, za katerega smo že tedaj povedali, da gre za zapravljanje časa in impulzov. Ampak vsi smo počeli oboje. Danes smo razvitejši, saj zapravljamo le še čas.

Osrednja igra tistega meseca je bil Stonekeep (83), frpjka, s katero nas dobesedno izzivali, saj je bil prvi rok izida Božič '93, delali pa so jo sedem let. Brian Fargo, takratni šef Interplaya, se je namreč odločil, da bodo liki posneti. S tem so imeli nato velike probleme in so večkrat zavrgli ves material. A na koncu se je igra vpisala v anale predvsem zaradi dolgotrajnega razvoja, kajti bila je le dobra in nikakor ne odlična. Igralno je bila privlačna, toda avtorji so si dosti več dela dali s filmanjem kot s pogonom, zato smo bili



Večina bitij v Stonekeepu, vključno z grdini in okostnjaki, je bila posnetih pred modrim zaslonom in nato umeščenih v zrendrane (statične) hodnike. Rezultat je bil še kar privlačen in igra je imela kljub nesvobodnosti dobro vzdušje.

utesnjeni v pravokotne hodnike in omejeni na koračno premikanje ter obračanje za 90 stopinj. Ob množici svobodnejših, gladko premikajočih se iger – Ultima Underworld je denimo izšla polčetrto leto prej – je to delovalo bedno.

Še dve drugi večkrat preloženi zamudnici sta ujeli decembrsko prodajo. Prva je bila CD-ekstravaganca 11th Hour (83), nadaljevanje znamenitega Sedmega gosta, druga pa Lucasova visokopričakovana pustolovščina The Dig (dejansko spet 83). Nadalje smo objavili dva dvoboja iger. V fuzbalskem je slavila dodelana FIFA 96 z oceno 92, a tudi konkurent, Gremlinov Actua Soccer (86), ni bil slab. Drug duel je bil nebesni, kjer sta se udarila Eurofighter 2000 (89) in SU-27 (88). A ta primerjava ni bila umestna, saj je pri prvem šlo za akcijsko simulacijo, dočim je bil Rus orto zajeban.

Prav nič resnoben in realističen pa ni bil špil, v katerem so se eni črvi streljali med sabo. Worms (90) so takrat postali takojšnja klasika in zato smo jim pred nekaj meseci posvetili anale. Podobno uspešen rod je začel tudi prvi Wipeout (85), urnebesna futurističnica dirjalnica, o kateri smo takisto že analizirali. Od vsega tedi opisanega špilovja pa mi v spominu najbolj ostaja Screamer (89), ritodnašajoča dirkaška arkadica, kakršne dotlej in žal tudi odtlej na računalnikih nismo več imeli. A bodi dovolj suhoparnega besedičenja, naj memoare obudijo podobice.



Obstajala je v devetdesetih britanska firmica Digital Image Design (DID), ki je delala letalščine. Prvi hit je bil superiorni TFX, nato so izdelali EF2000. Igra je ime dobila po evropskem večnamenskem bojnem avionu eurofighter typhoon, ki je kakopak njen osrednji ptič. Grafika je bila odlična in kampanja nelinar-



Šest krožnih pist, nelicenčni dirkalniki, od zadaj pogled in driftanje skozi zavoje – to je bil Screamer, barvita in atraktivna dirjalnica, ki smo jo na uredništvu veliko pregirali, tudi po zaslugi ghost cara. Tega sicer niso izumili italijanski razvijalci, saj ga je imel že Super Mario Kart na nintendu, a na PCju je bil novost.



Rebel Assault II (90) je bil izvrstna kinematična izkušnja v času, ko Vojna zvezd še ni bila tako raztegnjena blagovna znamka. V špilu smo precej po filmsko (in temu primerno omejeno) streljali malo peš in malo iz uporniških plovil. Štorija pa je govorila o Vaderjevem skrivnem orožju, nevidnih kravatnih lovcih.

Verbatimov kviznik

Na Verbatim se spomniš takrat, ko je treba na plošček ali USB-ključ zapeči kako piratsko zadevo. Tokratni kviznik je zato usmerjen v preteklost shranjevalnih enot, ki starejšim računalničarjem prikliče nostalgične spomine na prilike in neprilike s starodobnimi mediji.
Rutino poznate: na priloženi kartonasti prenosni medij shranite odgovor (dovolj bo kuli, ne potrebujete laserja) in ga najkasneje do 5. januarja zabrišite v poštni nabiralnik. Poštna prepustnost ni primerljiva z nalinijsko, ampak bo zadosti. Izžrebanci se lahko nadejajo Verbatimovega polterabajtnega športnega prenosnega diska GT in gručice ključkov, ki si zapomnijo vse.

1. Verbatim je imel svoje čase težave s kvaliteto disket. Vzrok je bil:
z) prah v tovarni
i) slab magnetni premaz
n) lomljivo ohišje
l) podgane v skladiščih

2. Malo disketo si pred pisanjem fizično zaščitil s pretikom stikalca. Kako pa obe večji predhodnici?
j) z navodilom "NEA PIŠI, ČUJ"
t) z okrog obrnjenim vtikom v režo
g) s prelepljenjem posebne vdolbinice
v) z ročico na disketarju

3. Tehnološke specifikacije compact diska so bile spravljene v 'mavričnih knjigah'. V kateri je čepel CD-ROM?
u) kodrlajsasti
b) vijolični
r) rumeni
c) oranžni

4. V čem je hec Verbatimovih 'profesionalnih' USB-ključev?
e) podajo se h kravati
a) v napredni enkripciji
m) v vodoodpornosti
j) v trikrat večjem prostoru

5. Zakaj se danes sploh še uporablja tračne enote?
g) ker je retro kul
f) hitre so kot modri dirkač
l) kasete so cenejše od diskovja
r) teže jih je shekati

6. Kaj je zip drive?
k) datoteka zip, ki se obnaša kot pogon
n) lomegin neuspel poskus 100-megabajtne diskete
l) kasetnik, ki se ga je zaprlo z zadrgo
j) medij, ki je uporabljal kompresijo

7. Formata DVD-R in DVD+R sta tekmeca še danes. Kateri od njiju je mlajši?
t) DVD-R
i) DVD+R
u) v resnici sta enako stara
n) oba sta matrixovska iluzija

8. V čem se je Sonyjev minidisc razlikoval od navadnega CDja?
h) nanj je šla samo azijska muzika
k) šlo je za magnetooptični, ne optični disk
l) uporabljal je diskovno bralno glavo
a) CD-igralnik ga je prebavil, minidisc pa CDja ne

Dobitniki Falloutov in spremljajoče robe od prejšnjič: Nejc Lekočevič iz Laškega, Jan Lazar iz Ptuja in Lovro Mali iz Ljubljane.

Rešitev je bila ROULETTE.



Top row: avtor JANEZ KORENT | VRTNAR. ORODJE | ZAŠČITNI PREMAZ PROTI VLAGI | VZLETNO-PRISTAJAL. STEZA, VZLETIŠČE | METER / LUKA NA LABRADOR. V KANADI | ▽ | HAVAJSKI OGNJENIK (MAUNA) | MAJA VIDMAR | ANGLEŠKI PLEMIŠKI NASLOV | ČISTOČA | KOŠARA ZA SEME PRI SEJANJU | TELIČKA, KRAVICA

Left column: ARGENTIN. NOGOMETNI AS | PREJEMNIK DARILA | MAJHNA PILA | GLAVNO MESTO GRČIJE | EGIPČANSKI BOG MESECA, ZNANOSTI | PREŽIVNINA | risba KIH | HRIB NAD POLJČANAMI | RAZŠIRJENOST BIOLOŠKE VRSTE | NUŠA DERENDA | MESTO IN GROFIJA NA IRSKEM | VDOVA JOHNA LENNONA (YOKO) | LUKA V ŠPANIJI | OČKA | MERA ZA RITEM

Clues inside the grid (row by row):
- BREZPRAV. LJUDSTVO / ARTHUR (KRAJŠE)
- VODNA RASTLINA / INK. BOG SONCA
- PRVI PREDSEDNIK SLOVENIJE (MILAN)
- HITER TEK / MARKO ELSNER
- PTIČ NJORKA / PISATELJ KOPRIVEC
- NEDA UKRADEN / TEKMOVALNOST
- NAPRAVA ZA DVIGOVANJE DENARJA
- 6 / NAV. ČRTA KOORDIN. SISTEMA
- NIŽJI HRIB / RIBIŠKI PRIBOR
- SITNA ŽENSKA / GR. PEVEC IN PESNIK
- RAVNINA / SPISEK NAPAK V KNJIGI
- IZVLEČEK, IZVAREK / ... IN BOLEK
- SL. RAPER, DANES DALAJ EEGOL
- KRAJ PRI GROSUPLJEM
- NERESNICA
- NEBESNI POJAV / URADNI SPIS
- STRAST, POŽELENJE / TVORBA V PANJU
- SLOG / RAJKO LOTRIČ
- APRIL IN MAJ (MALI IN VELIKI ...) / DEL HAMBURGA (NEMČIJA)

Res lepe igrice prejmejo: Dušan Jaušovec iz Nedelje, Jernej Kališnik iz Kranja, Mitja Milič iz Kostanjevice. Rešitev je bila: JOSS STONE BONDOVA ČEŠPLJA.

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je Miklavž. Tri nagrade so ok!

A1563

V Sloveniji je sneg, mi je sporočil Klemen. Čakam te, rad te imam. Kupila sem si rdeče spodnje perilo v Singapurju, oblekla ga bom zanj. Očetu buteljko. Mami nič, ker je glupa prasica. Klemnu bom dala tisto, za kar ponavadi prosi, ko sva gola, pa mu ne pustim.
Singapur Rim, Rim Trst, kjer me bo Klemen pobral. Doma bova ravno za večerjo.
Let A1563 je tako poln, da postrežem vodo. Nato takoj umaknem voziček, ker gre neka debeluhinja scat, in ko hočem nazaj, že vstaja njena še obilnejša sestra. Mladinec, ki sem mu pomagala tlačiti kitaro med ročno prtljago, me v zahvalo pošlata. Nek indijski poslovnež tako ogabno smrdi, da mu skoraj bruhnem v naročje. Najhujši pa je starejši šarmantnež s sneženimi lasmi in nasmeškom Georga Clooneyja. Govori tiho, da se sklonim čisto k njemu, nato pa zniža glas in me prosi za kavo. Videla sem, da je snel poročni prstan, ko sem kazala navodila ob zasilnem pristanku. Prosil je za rdeče vino in me prijel za roko, ko sem mu ga podala, ter me vprašal: "Kje je pa tvoj kozarec?"
"Fukam samo prvi razred," sem mu rekla z nasmeškom, ki sem ga zgnetla iz žlahtne prezirljivosti. Ko sem šla naslednjič mimo, si je poskušal natakniti prstan nazaj.
Peta ura leta in šefica Rebecca pride do mene. "Dokaži se, če hočeš kdaj v business class," mi je rekla. Dva Italijančka, fantek in punčka, sta spremenila ekonomski razred v svoje igrišče. Obešala sta se po potnikih, delala prevale po koridorju med sedeži in hotela vdreti v zasedeno stranišče. Sovražim Italijane. Pa tudi Indijce s svojimi trapastimi zahtevami po hrani. Japonske ženske, ki me ne pogledajo v oči. Dubajke, priraščene na svoje ostudne dvakrat pečene soproge. Slovence, ki mislijo, da smo prijatelji, ker smo iz iste države. Gigantske Nizozemce, ki jim je stalno vroče in fehtajo za zmanjšanje gretja. Gumijaste glasne Angležinje in njihove degenerirane fante. Noro navdušene Američane, ki mi hočejo dati napitnino in so užaljeni, ker je ne smem vzeti. Ampak najbolj od vsega pa sovražim otroke na letalu. Ta škrbasti in nevzgojeni plankton, ki poserje straniščno školjko, pobruha sedeže, se obmetava s krompirjem, vrešči, piska, togoti, trma, se noče privezat in vsakič, vsakič, res vsakič hoče v pilotsko kabino.
Tadva Italijančka sta bila najhujša doslej. On v dresu nekega glupega fuzbalskega kluba, ona v Benettonovi oblekici, foter pa odet v fejk armanija, popolnoma resigniran na sedežu s kozarcem viskija in topim pogledom. Niti besede jima ni rekel, ko sta plezala po potnikih in se drla v jeziku, ki zveni kot izštevanka za retarde.
Klemen hoče otroke, jaz pa ne. Nikoli jih ne bom imela, ne po teh izkušnjah, o ne ne. Se mi zdi, da še vedno upa, ampak jaz dobro vem, da moja maternica ne bo nikdar gostila teh pošastnih bitij. Nisem neumna, kot je bila moja mama, ki je po porodu postala špeh bomba velikosti ladjarske delavnice in vse življenje delala na tem, da sem za to počutila krivo. Ni šans. Se imam preveč rada in preveč sem mlada. Zjutraj v ogledalu ni nobenih strij in gub. Gube bodo, žal, ampak nobena gnusobica ne bo popokala mojega trebuha. O, ne ne.
Najprej sem poskusila umiriti malo bennetonovko, pa me je pljunila. Potem sem hotela priviti fuzbalerčka, a je začel kričati in me tepsti. George Clooney wannabe me je prijel za roko s tako silo, da mi je vtisnil gravuro poročnega prstana, in zasikal: "Umirite mulca, če ne, vas bom tožil."
"A ne bi raje spila kozarca rdečega vina in se pogovorila?" sem mu zasikala. Tačas me je mali Lah grizel za gležnje, njegova sestra pa je poskušala odpreti zasilni izhod. Rebecca me je opazovala izza zavese, ki loči pekel od nebes. Ekonomski razred od poslovnega in morda kdaj prvega, kjer neskončno bogati poslovneži spijo, njihove ljubice pa gledajo filme in si lakirajo nohte. Trikrat sem šla do očeta Armanija, ki je samo strmel v sedež. Niti pogledal me ni.

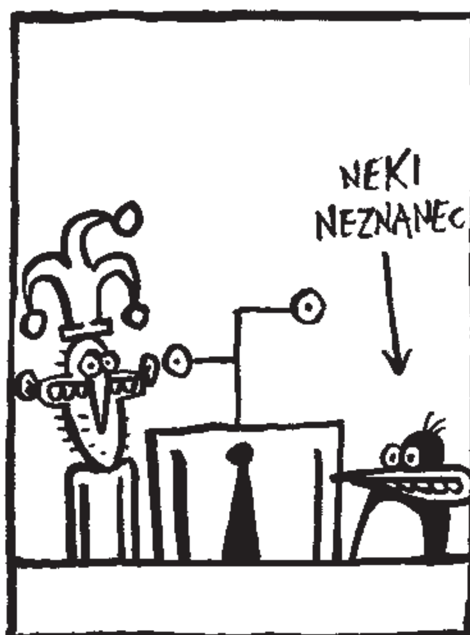


"Prosim, umirite svoja otroka." Prvič.
"Gospod, v resnih težavah boste, če se bo to nadaljevalo." Drugič.
Tretjič, ko sem se sklonila čisto do njega, ga prijela za glavo in mu jo zavrtela kot žarnico, da sta se najina pogleda končno srečala (nekaj je narobe, me je prešinilo, zakaj tako gleda?), sem mu kot žeblje pribila besede v obraz: "Umirite svoja otroka. Takoj."
Italjener se je komaj opazno nasmehnil. (Bled je, zakaj je tako bled?)
"Vi nimate otrok, gospodična?" je vprašal v pojoči angleščini z glasom, kot bi po steklu hodil.
"To ni vaša stvar, gospod," sem mu rekla.
"Potem niste mama," je nadaljeval, mirno, kot da ga ne držim za čeljust tako močno, da komaj izgovarja. Kot da drugi potniki niso prenehali gledati butastega filma in zdaj buljijo v naju. Kot da njegova otroka nista ravnokar polila vina po belolasem šarmerju, ki je vstal in odločno krenil proti meni.
"Ne, nisem," sem rekla (o šit, klon Georga Clooneyja je vse bliže). "Še enkrat – in to ni vaša stvar."
"Potem morda ne boste dobra oseba, da jo prosim za to uslugo," je rekel. (Nepremično me gleda, kakšen pogled, kaj je zdaj to, sapo Georga Clooneya lahko čutim na vratu.)
"Karkoli, samo da se vaša mulca umirita," sem bleknila.
"Dobro," je rekel. "Njuna mama je umrla v Singapurju v prometni nesreči na jutro našega leta. Njeno truplo je na letalu. Otroka ne vesta, kaj se je zgodilo. Rad bi, da bi imela vsaj ta Božič lep. Ju boste lahko pazili, medtem ko bom urejal njen prevoz?"
Debeli prsti so se mi oklenili okoli rame in belolasec me je potegnil tako blizu, da sem lahko vonjala vino v njegovi sapi. Stala sva med sedeži, soočena kot v kavbojskem filmu. Celo otroka sta utihnila in gledala, kaj se dogaja.
"Hočem govoriti z glavno stevardeso," je rekel snežko.
"Najebali boste."
Odprla sem usta, nato sem ga prijela za nadlaht.
"Kaj delate?" je začudeno vprašal.
"Slabo mi je," sem rekla.
"Me ne zanima," je zarenčal.
"Otrokoma je umrla mama," sem šepnila.
"Meni se pa vino lepi po jajcih," je rekel.
"Ste slišali, kaj sem rekla?"
"Ja. Ne zanima me. Umaknite se."
"Sedite nazaj, prosim. Umirila bom otroke, samo sedite."
"Umakni se."
"Ne."
Porinil me je. Opotekla sem se korak nazaj, nato pa zajela sapo in ga z vso silo udarila po playboyskem gobcu.

***

Na letališču sem malima Italijanoma s kreditno kartico kupila plastično jelko, playstation 3 in hišico Barbik. Vsi sedeži v terminalu so bili zasedeni, zato smo po turško sedli na tla in okrasili jelko s papirčki od čigumijev in osvežilnimi robčki. Italijančku je bilo ime Roberto, punčki Claudia. Ko sem jo božala po glavi, je zaspala. Barbike ji niso bile preveč všeč.
Glomazni Američanki sta šepetali in me gledali, z nogami na ogromnih plastičnih kufrih pred sabo. Skupina indijskih študentov je v pojoči angleščini mukala neke seksualne opazke. Bili smo glavna atrakcija terminala. Krilo se mi je privihalo, tako da sem skoraj kazala spodnje perilo. Še vedno sem bila v uniformi. Samo kapo sem snela in si spustila lase. Robertu je bilo to všeč in s prsti mi je šel skoznje.
"Kdaj bom lahko igral playstation?" me je vprašal. Toliko sem znala, da sem ga razumela.
"Ne vem," sem rekla.
"Kje je mama?" je iz mojega naročja zamomljala Claudia. Klemen me je klical desetkrat. Poslala sem mu sms, da sem izgubila službo in da ima letalo grozno zamudo.
"Lažeš," je napisal nazaj.
Skozi steklo sem videla letalo Rim Trst, ki se je pognalo v nebo. Italijan mi je rekel, da lahko kupim še kaj zase. Nabavila sem parfum, ki je meni vedno ogabno smrdel. Dala ga bom mami. Njen najljubši je.

Kontejnerus


NEKI NEZNANEC


ISKRENE ČESTITKE!
HVALA, HVALA. TUDI JAZ ISKRENO ČESTITAM.
JUHUHU, JAZ SEM SPROŠČEN.


ZELO SEM SREČEN, DA SEM V TAKŠNI SPROŠČENI, ISKRENI DRUŽBI.
JAZ SEM TUDI VSE TE REČI
IGRAJMO SE ZDAJ MALO S TO MRTVO MAČKO, KI SEM JO „NAŠEL" NA CESTI.


KAJ PA ČE BI RAJŠI OKRASILI NOVOLETNO SMREČICO?
DAJMO, DAJMO!


HEJ, POČASI. TALE MRTVA MAČKA ŠE MIGA.
GLEJ, GLEJ, PA RES MIGA.
UBIJTE ME, PROSIM VAS.


OH, KAKO GROZNO!
AHA. NAREDI NEKAJ.
JAZ? KAJ NAJ NAREDIM?
UBIJTEE MEE...
P.B. 2010

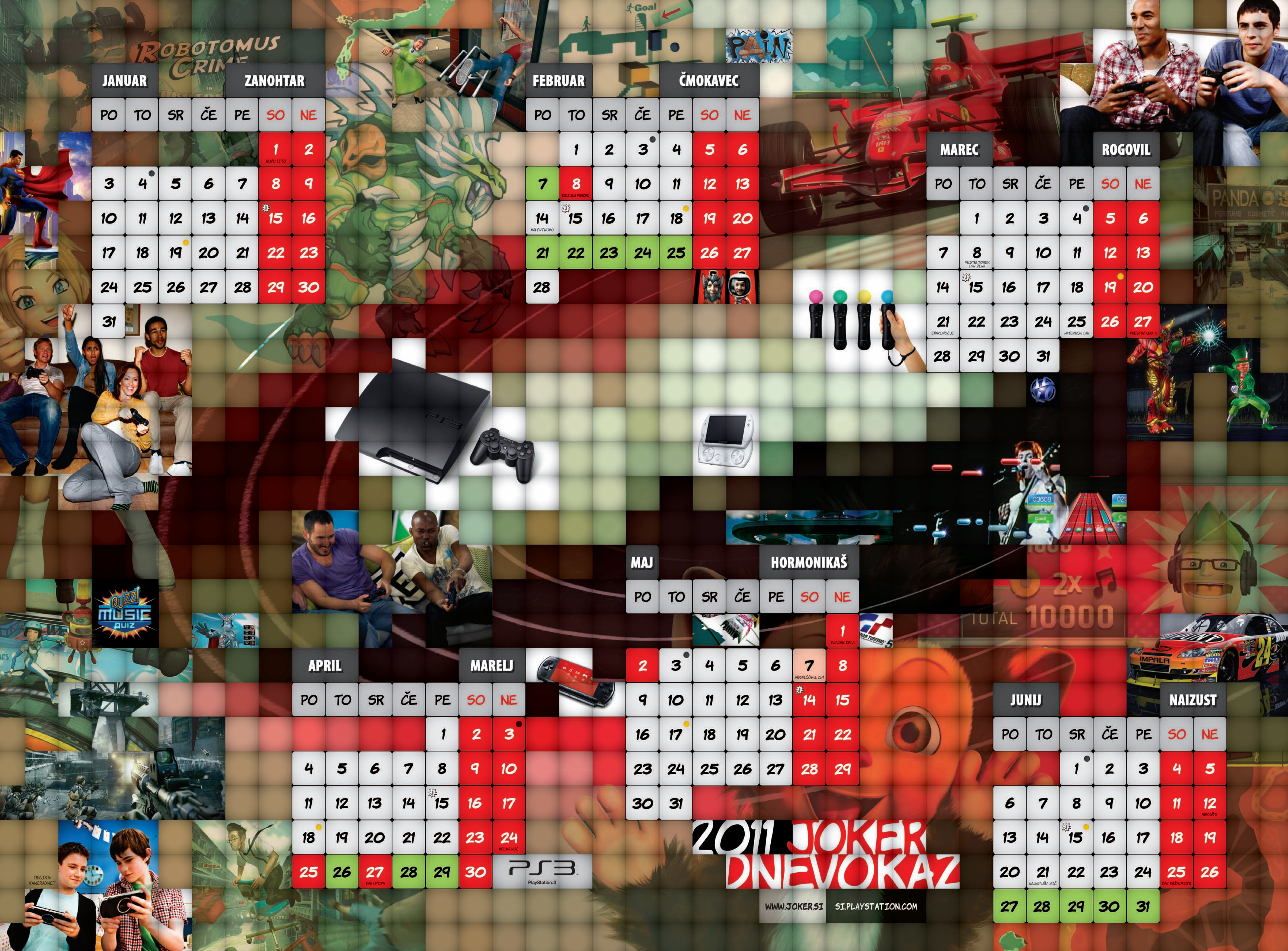

NE VEM. MAČKA MI KVARI PRAZNIČNO RAZPOLOŽENJE.
MENI JE SLABO...
KAJ PA, ČE JO MALO POBOŽAM?
TAKO TRPIM! AH, BOLEČINA!


TI SI PA RES EN PREKLETI PSIHOPAT. MMM, ŠAMPANJEC.
ŠE VEDNO MI JE SLABO...
MOGOČE BOM TUDI JAZ SRKNIL MALO ŠAMPANJCA.
AAH! KONČAJTE MOJE MUKEE...


SREČNO NOVO LETO

GRAN TURISMO® 5

THE REAL DRIVING SIMULATOR



ROBOTOMUS CRIME
Goal
PAIN
JANUAR
ZANOHTAR
PO TO SR ČE PE SO NE
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31
FEBRUAR
ČMOKAVEC
PO TO SR ČE PE SO NE
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28
MAREC
ROGOVIL
PO TO SR ČE PE SO NE
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
PANDA
BUZZ! MUSIC QUIZ
2x
TOTAL 10000
APRIL
MARELJ
PO TO SR ČE PE SO NE
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
MAJ
HORMONIKAŠ
PO TO SR ČE PE SO NE
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30 31
JUNIJ
NAIZUST
PO TO SR ČE PE SO NE
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31
PS3 PlayStation 3
2011 JOKER DNEVOKAZ
WWW.JOKER.SI
SI.PLAYSTATION.COM

2011 JOKER DNEVOKAZ

WWW.JOKER.SI SI.PLAYSTATION.COM

JULIJ — VETROJEB

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AVGUST — RITOPRASK

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15 MARIJINO VNEBOVZETJE	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

SEPTEMBER — ŠOLOVAJ

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21 ENAKONOČJE	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

OKTOBER — MARONEK

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30 PRESTAVI URO -1
31 DAN REFORMACIJE						

NOVEMBER — MOŠTNIK

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
	1 DAN MRTVIH	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

DECEMBER — SMREKOMOR

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
			1	2	3	4
5 MIKLAVŽ	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21 NAJDALJŠA NOČ	22	23	24	25 BOŽIČ
26 DAN SAMOSTOJNOSTI	27	28	29	30	31	

OUTLAWS

KILLZONE 3

MOTORSTORM 3D RIFT

PSP